

CORTANDO EL VIENTO
PURA ADRENALINA
EDITORIAL
GAMEREPORT

Kilómetro 21

por Luis García

Miramos al particular cuentakilómetros de GameReport. Acaba de sumar un dígito y ya marca veintiuno, el número de monográficos lanzados hasta la fecha. Quizá no sean muchos, pero a nosotros no nos parecen pocos. Inauguramos este viaje montados en un vehículo cambiante, a la velocidad que la travesía nos iba marcando. Sin prisa; el papel no es una carrera, y para seguir avanzando debemos cuidar cada uno de los componentes del auto. Y también los pilotos que formamos parte de esta aventura. Nosotros, el equipo al completo, estamos disfrutando de este viaje en el que tenemos el placer de tenerte como acompañante. Sólo esperamos que el tiempo que estés de copiloto disfrutes tanto como los que vamos al volante.

«Cortando el viento, pura adrenalina», así, con el subidón que da el aire al chocar en nuestras mejillas, te presentamos nuestro monográfico dedicado a la velocidad, un concepto con tantos enfoques como connotaciones, aplicables al videojuego y su entorno. Desde la velocidad más aparente, la que nos hace reventar el crono pilotando agresivos e impredecibles karts o un flamante y desvergonzado taxi americano mientras sorprendemos a nuestros clientes, hasta la menos obvia, la que nos invita a bajar del auto para contemplar lo que nos rodea, o a aprender de las largas travesías, de las que podemos volver siendo una persona distinta.

Este nuevo monográfico de GameReport viene con tanta propulsión como para sentir esa velocidad vertiginosa que te deja pegado al asiento futurista de naves antigravitacionales, o que el viento rompa violento en la cara de un escarabajo al surcar las sinuosas pistas rítmicas del averno. Hablamos de cómo la velocidad lleva presente en el mundo del videojuego desde que éste naciese. Y si te fijas en el asfalto hallarás trazadas indelebles que hablan sobre cómo ha influído en la industria, sobre conceptos como la experiencia *fast-paced* o el *efecto wow*, que se basan en la velocidad que va más allá de las cuatro ruedas.

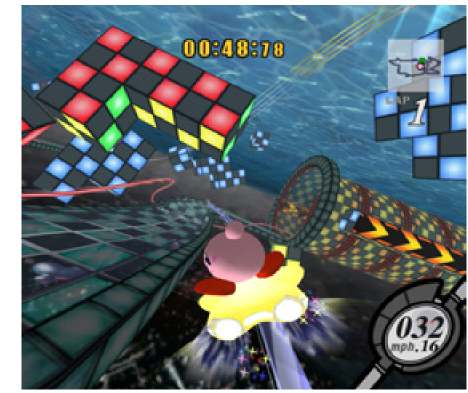
Porque no todo son ruedas y carretera. Sí, en el reservado del *parking* hay sitio para coches y motos, pero también para *mechas*, leones y gacelas. Si quieres, aprovecha, porque al lado encontrarás una máquina expendedora de una marca de bebidas carbonatadas que protagonizó un videojuego. ¿Que tiene pinta de ser vieja, como de los noventa? Pues tienes suerte si funciona, porque en aquella época la tecnología no era como la de ahora, y eso es algo que también vas a poder comprobar. Invitado estás a la exposición de aquellos periféricos que nos permitieron disfrutar al máximo de las carreras, o de adentraros en las *game jams*, concentración de la creatividad más fugaz. Quizá cuando acabes sea ya de noche y podamos invitarte a dar una vuelta; los videojuegos esconden muchos paseos automovilísticos bajo el amparo de la luna, tan encantadores como siniestros, y no hemos podido dejar escapar la ocasión de dedicarles un texto.

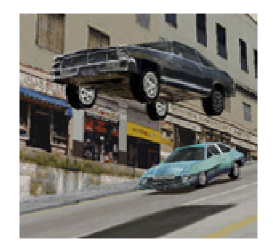
El motor de nuestro medio de transporte va equipado con 178 páginas que nos permiten dar todas las vueltas necesarias para captar la evolución de la velocidad, tanto en la realidad como en la ficción. Viajes desacelerados que van del ritmo frenético del arcade a las narrativas más pausadas, contemplativas, y de cómo la alteración del ritmo de juego lo cambió todo. Como puedes comprobar hemos diseñado una ruta variada. Acompáñanos por esta carretera en la que esperamos aprender y crecer, como siempre, a tu lado. Y apunta: este auto no espera, y salimos cada tres meses con el depósito lleno. Así que, ¿a qué esperas? Es tu momento. Aprovecha para correr, contemplar y reflexionar. Esperamos que lo disfrutes.

Contenidos

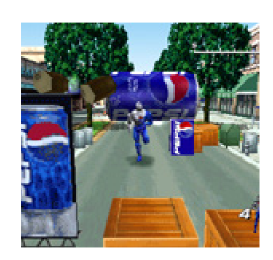
















GAMEREPORT

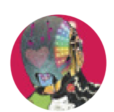
CONTACTO
www.gamereport.es
info@gamereport.es

REDES
@GameReport_ES
/GameReportEs
/GameReport

Cortando el viento. Pura adrenalina.
Depósito legal: M-28860-2018
ISBN: 978-84-947640-6-6

Calle Guzmán el Bueno, 135 - 1ºB - Madrid

Puedes consultar la bibliografía a través del siguiente enlace:
www.gamereport.es/bibliografia



Israel Fernández escribe cosas a todo volumen desde su cuartel general en Toledo. Lleva el fuego.
// Redactor
@ProggerXXI



Fernando Porta es redactor a tiempo parcial y jugador a tiempo completo. Actualmente, reside en Madrid.
// Redactor, Community Manager
@ferporbar



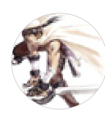
Pedro J. Martínez. Ingeniero industrial que no se conforma con erigir refinerías y prefiere perderse por apacibles prados pixelados.
// Redactor, Revisor
@LoquoPJ



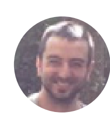
Pablo Saiz de Quevedo. El rol alivia sus penurias cotidianas y el terror es su dosis de adrenalina favorita.
// Redactor, Revisor
@PabloSQG



Alejandro Patiño. Hace eones jugaba a videojuegos. Hoy sólo lo intenta. Se inspira al grito de “SEEEGAAA”.
// Redactor
*@_Ayate_*



Marcos Gabarri. Salamanca, 1988. Escribe debajo de fogones escoceses y entre apuntes de lenguas modernas.
// Redactor
@soquam



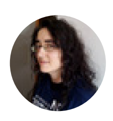
Luis García. Vive una relación abierta con la música y los videojuegos mientras sueña con lo imposible.
// Redactor
@Zero_Relate



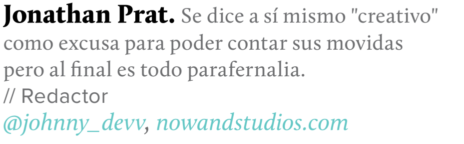
Ezequiel Sona. Diseñador gráfico y viajero del tiempo. Hace como que juega en alguno de sus ratos libres.
// Director de arte
@Ezekmt, *ezek.me*



Elena Flores. Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Desde que la secuestró Tantalus en 2001, no ha vuelto a ser la misma.
// Redactora
@nao_chan_91, elenaflores.es



Victoria Belver. Puzles, arcades, o lo que se tercie. Enamorada de lo absurdo y lo rocambolesco, especialmente si viene de Japón.
// Redactora
@rokuso3, rokuso.com

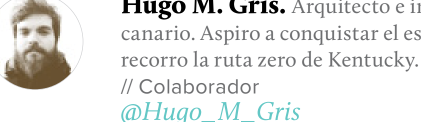


Jonathan Prat. Se dice a sí mismo "creativo" como excusa para poder contar sus movidas pero al final es todo parafernalia.
// Redactor
@johnny_devv, nowandstudios.com



Carlos Ramírez. Investigador de guerrilla, amante de lo raruno, lo kitsch y las culturas alternativas del videojuego.
// Colaborador
@carlosrmrz





Hugo M. Gris. Arquitecto e investigador canario. Aspiro a conquistar el espacio mientras recorro la ruta zero de Kentucky.
// Colaborador
@Hugo_M_Gris



Miguel García. Le gustan las pelis de los Coen, el pulpo "á feira" y aparentar que sabe de lo que habla. Pixel art o barbarie.
// Colaborador
@Miguel_G94

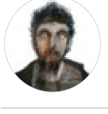


"Mr. Pink". Montó, escribió y cerró Gamesajare.com. Consiguió que le odiaran por las tres cosas.
// La firma invitada
@AjarePink

ILUSTRADORES QUE HAN PARTICIPADO:



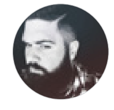
Francisco Riolobos
// Ilustrador portada
@Franxurio, instagram.com/franxurio



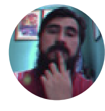
Pedro José Gil
@PeterJojaio, peterjojaio.tumblr.com



Víctor R. Rodríguez
@necromic, necromic.com



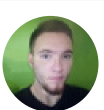
Joaquín Calderón
@MrSheloner, behance.net/Sheloner



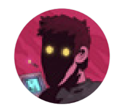
Jesús Viveros
@J_Viveros, behance.net/JViveros



Laura Casaiz
@LauraCasaiz



Sergi Lapuerta
@SergiTheDoor, behance.net/SergiTheDoor



Miquel Rodríguez
@Pollomuerto, pollomuerto.com



Jerónimo García
behance.net/jeronimogarcia



Juan Rubí
@JuanRubiPuig, facebook.com/juanrpuig

Cinco juegos perdidos en la carretera

por Carlos Ramírez

Hablar de velocidad suele ser sinónimo de hablar de carreras. Y hablar de carreras suele significar 'Gran Turismo', 'Mario Kart', 'Burnout'… Sagas consolidadas de las que a veces cuesta arrancar alguna reflexión nueva. Por suerte, bajo la superficie del *mainstream* se esconde un mundo abisal habitado por obras poco conocidas, algunas simplemente olvidadas, juegos que han caído bajo el peso de un determinismo tecnológico que destierra de la memoria toda obra incapaz de actualizarse a los tiempos que corren. Cualquier obra de arqueología es un proyecto museístico, una manera de recordar que el videojuego es un medio efímero que necesita de una constante labor de recuperación. Os proponemos cinco juegos de velocidad atípicos que no podemos dejar que caigan en el olvido.



Pyongyang Racer

Nosotek / 2012

El primer videojuego creado en Corea del Norte no ganó el premio al juego del año, pero al menos significó una tímida apertura del régimen al mundo exterior. Desarrollado como herramienta de promoción turística para la agencia Koryo, 'Pyongyang Racer' es un escueto simulador de conducción con la capital por escenario. El objetivo del juego es poco claro: recorrer las solitarias calles en nuestro coche modelo Hwiparam mientras recogemos barriles de gasolina para no quedarnos sin combustible. De vez en cuando, unas agentes de tráfico aparecen para darnos ambiguas indicaciones y, faltaría más, prohibirnos ciertas maniobras. No sabemos si la gente acudió en masa a Corea del Norte después de jugar a esto, pero la intención, o eso dicen, es lo que cuenta.



City Connection

Jeleco / 1985

Con un *look animesco* ochentero la mar de sabrosón, 'City Connection' nos lleva a recorrer las principales capitales del mundo a bordo de un Honda City. Para demostrar que hemos paseado por la torre Eiffel o bajo el puente de Londres, tenemos que pintar las carreteras de blanco mientras huimos de la policía y otros adversarios. Con semejante invitación al vandalismo, similar a la que años más tarde ofrecería 'Jet Set Radio', el juego de Jaleco es un *tour de force* que exige precisión en el salto —las fases están diseñadas como plataformas 2D, con varios niveles de carreteras— y puntería a la hora de disparar las latas de pintura a los policías. Un olvidado que ahora regresa en Switch.



Road Blaster
Data East / 1985

Un par de años después de la fiebre desatada por 'Dragon's Lair', Data East Corporation elevó aún más el listón de los videojuegos LaserDisc con esta peli interactiva de persecuciones endemoniadas, solos de guitarra interminables y unas *set pieces* cargadas de explosiones, derrapes y embestidas de camiones. La animación corre a cargo nada menos que del estudio Toei, con un titán como Yoshinobu Inano a la cabeza. El juego, claramente inspirado en 'Mad Max', avanza a golpe de QTE: por cada derrape, volantazo, salto o pirueta del protagonista, el jugador debe reaccionar pulsando la flecha que aparece en pantalla para que la secuencia no se detenga. Nos entran sudores nada más de pensar en el trabajo de locos que esconde este título.

Unirally
DMA Design / 1994

Dice la leyenda que 'Unirally' fue promocionado por Nintendo para demostrar que la SNES era capaz de mover juegos tan veloces como los de 'Sonic'. DMA Design dio a luz un juego extrañamente adictivo protagonizado por un monociclo de color rojo. El reto consistía en adelantar al monociclo rival aumentando nuestra velocidad con piruetas a lo 'Tony Hawk's'. Aunque méritos no le faltan al juego en lo que a velocidad se refiere, habría que ser justos aludiendo a la parquedad de sus escenarios, nada que ver con los recargados niveles de los 'Sonic'. 'Unirally', por cierto, desapareció de las tiendas tras una demanda legal de Pixar por el parecido del monociclo con el de su corto animado 'Red's Dream'. El mundo es un pañuelo.

Japan World Cup
Cinema Keiba / 2010

La Asociación Japonesa de Carreras (JRA) lleva años tratando de contagiar al resto del mundo su pasión por la hípica y las apuestas. En 2013 estrenaron un videojuego ecuestre protagonizado por los personajes de 'Ataque a los titanes', y este mismo año les llegó el turno a los héroes de 'Captain Tsubasa', que promocionaron la 'Captain Tsubasa Derby' de Tokio. Pero quizá su estrategia más descerebrada haya sido la creación de la saga 'Japan World Cup', un simulador de apuestas de carreras equinas con un plantel de jinetes y monturas perversamente cómico: caballos con tupé y manillar tipo *chopper*, ponis, caballos ninja, monturas *fake* formadas por dos hombres escondidos en un barril, o un gigantesco caballo de Troya. Japón en su máximo esplendor.



Horizonte: Cielo azul

AFTER BURNER
Sega AM2 / 1987
Arcade



Rápida aceleración, palanca arriba y ¡a volar! Una réplica del F-14 Tomcat, toda la potencia del Super Scaler y diversión arcade al más puro estilo Sega. Hasta 'After Burner', los videojuegos de aviones habían sido sesudos simuladores repletos de cálculos y evaluación de situaciones, pero a Sega siempre se le dio mejor el *feeling*. Velocidad endiablada, dificultad legendaria y proyectiles que se aproximan tan rápido que no los ves llegar son el santo y seña de un título para el recuerdo. Por encima de todo, un control suave y satisfactorio, giros que casi ponen tu caza del revés y todo un horizonte azul de cielo infinito repleto de peligros y adrenalina. Cuidado con las explosiones, piloto.



Neuronas frescas, dedos engrasados

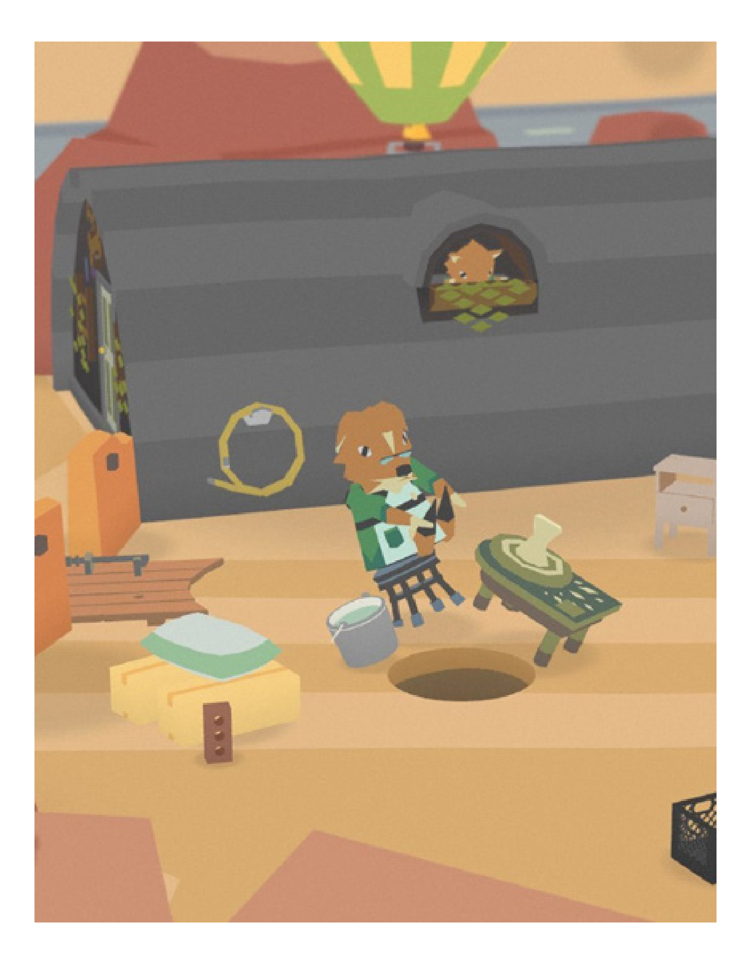
por Marcos Gabarri

ILUSTRACIÓN: PEDRO JOSÉ GIL

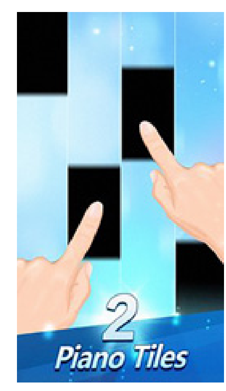
Seamos honestos. La velocidad hace un llamamiento a la vertiente más visceral del videojuego. Su unión invoca nuestra habilidad, hace hincapié en cómo presionamos los botones. Y aunque las cuatro sílabas que conforman la palabra dan lugar a múltiples connotaciones, al final, es una misma imagen la que se erige como victoriosa. Motor. Ruedas. El vínculo que la velocidad ha formado con la competición, con el deporte, se torna indestructible ante miradas opacas, a pesar de que el halo que envuelve al concepto lleve implícito un sinfín de propuestas. Puede que la culpa de todo esto la tenga la brisa en la cara. Esa maldita sensación de coger el coche una noche de verano. Pero, más allá de volantes y frenos de mano, la velocidad exige llevar al máximo nuestra capacidad de reacción. Por supuesto, la conducción siempre será la imagen canónica del género, pero quizá no sea la más completa. Los videojuegos se estudian en escala de grises y la velocidad no se conforma con el binomio estímulo-respuesta, sino que promueve un mecanismo de comunicación, un análisis. Os pongo un ejemplo: en el *shooter* de turno, nuestro cerebro tiene escasas centésimas de segundo para transformar en una reacción efectiva la información recibida en pantalla. Todo un reto con tal de apretar el gatillo antes que nuestro rival.

Año tras año, un buen puñado de títulos se afanan por alejar la idea de velocidad de este estereotipo e, inconscientemente, demuestran que cualquier género puede sacar a relucir su esencia sin necesidad de poner un acelerador de por medio. No me malinterpretéis, esto no es algo que le importe a la industria, las entrañas del videojuego no hacen dinero. Sin embargo, a menudo nos sirven de herramienta didáctica. La experiencia ha enseñado a los jugadores a leer entre líneas y el tiempo nos ha dicho que la velocidad es, ante todo, una característica intrínseca al medio. Tratar de acotar su campo de acción no tiene sentido, es como querer tapar el sol con un dedo. Es directa, inevitable, lleva la diversión por bandera. El sentimiento al que la velocidad apela se encuentra en su corazón arcade, su faceta más primitiva, su ritmo frenético. Porque el concepto siempre quiso apostar por cerebros rápidos y dedos ágiles. Lo que nunca sospechó es que acabaría encontrando esas cualidades en los lugares más insospechados, lejos de la sobremesa.

¿Conocéis 'Donut County'? Salvando las distancias, es de la misma escuela filosófica de 'Flappy Bird' y 'Slither.io', pero mucho más inteligente. Obra de corte casual, disponible tanto en Steam y GOG como en iOS y PS4. Por desgracia, si ese nombre no os dice nada, puede que 'Hole.io' sí. Al fin y al cabo, el título se mantuvo durante semanas en las listas de aplicaciones más descargadas en Android. Voodoo.io, estu- →



dio responsable de 'Hole.io' se adelantó a Ben Esposito, el desarrollador de 'Donut County', arrebatando vilmente la esencia de su obra incluso antes de que ésta se estrenara en el mercado. 'Hole.io' es el clon malvado del trabajo de Esposito y, a pesar de tener un bagaje legal y ético de un color gris oscuro, se ha convertido en un claro ejemplo de esta corriente de reflejos y rapidez mental que tan bien se adhiere a la idea de velocidad. El propósito del juego es simple: absorber todos y cada uno de los elementos que pululan por la pantalla. Para ello, manejamos a un agujero negro. Sólo tendremos que arrastrar un dedo por la pantalla táctil de nuestro dispositivo para arrasar todo a nuestro paso. ¿Fácil? El reto radica en el límite de tiempo y la picardía de nuestros oponentes. Tendremos que ser



«PARAR DE CONSUMIR NO SIGNIFICA PERDER EL RITMO, SINO DEGUSTAR CON CALMA»

los más rápidos para conseguir la máxima puntuación en los dos minutos que dura la partida. Pura adrenalina. El trabajo sucio de Voodoo.io, responsable de una casi decena de obras por el estilo —'Rolly Vortex', 'Dune!'— funciona, mucho más que las técnicas del Dr. Kawashima. Las partidas son cortas, adictivas e invitan a la superación, a ser el mejor. Una situación similar ocurre con 'Piano Tiles 2', el juego musical de Cheetah Mobile, aunque esta vez sin oscuras tramas empresariales de por medio. El modo "Teclas sin fin" sobrecoge a cualquiera en una explosión de sonidos, obligando a seguir el ritmo de la música a unas velocidades insospechadas. Como si fuera una especie de 'Tetris', cada baldosa que pulsamos aumenta la velocidad de las sucesivas hasta decir basta.

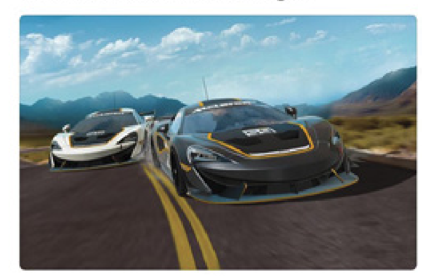
Que los videojuegos acabasen llegando a los dispositivos móviles era cuestión de tiempo. Los *smartphones* le dan una vuelta de tuerca a las consolas portátiles, ofrecen este tipo de placer despreocupado, adaptado a todo tipo de situaciones. El mercado se ha adaptado a las necesidades del consumidor y abre las puertas a títulos casuales como estos en los que, prácticamente, todo vale. Recordemos: velocidad es igual a espacio sobre tiempo. La fórmula estuvo ahí en todo momento, en el ADN de la industria. En un espacio tan reducido

como el teléfono móvil el tiempo se limita a la mínima expresión. Y, en cuanto a la velocidad, la industria ya se encarga de apretarnos las tuercas. La tecnología evoluciona con una rapidez apabullante. Sólo hay que pararse a ver la extensa lista de actualizaciones, parches y DLC que cualquier producto recibe cada dos por tres. Es un sistema vivo y, al mismo tiempo, efímero. Un juego puede durarnos instalado en el móvil lo que dura el trayecto de nuestro viaje. Es como si el catálogo nos gritase, nos obligase a seguir consumiendo, como si parar de hacerlo significase quedarnos obsoletos. Sabemos que parar de consumir no significa perder el ritmo, que lo importante es disfrutar de esos títulos de velocidad con calma, por paradójico que parezca. Pero, amigos, los caminos de la cultura del usar y tirar son inescrutables.

En cualquier caso, el mercado casual nunca descansa, siempre está en movimiento y quizá, por ello, es donde esta versión alternativa de la velocidad se encuentra más cómoda. La etiqueta *fast-paced* va como anillo al dedo a un catálogo heterogéneo que comparte una misma idea: que para disfrutar de la velocidad hay que tener las neuronas frescas y los dedos recién engrasados.







Anterior página: capturas de 'Donut County' y 'Piano Tile 2'.

Derecha: captura de 'Asphalt 9' y de la App Store de iOS.

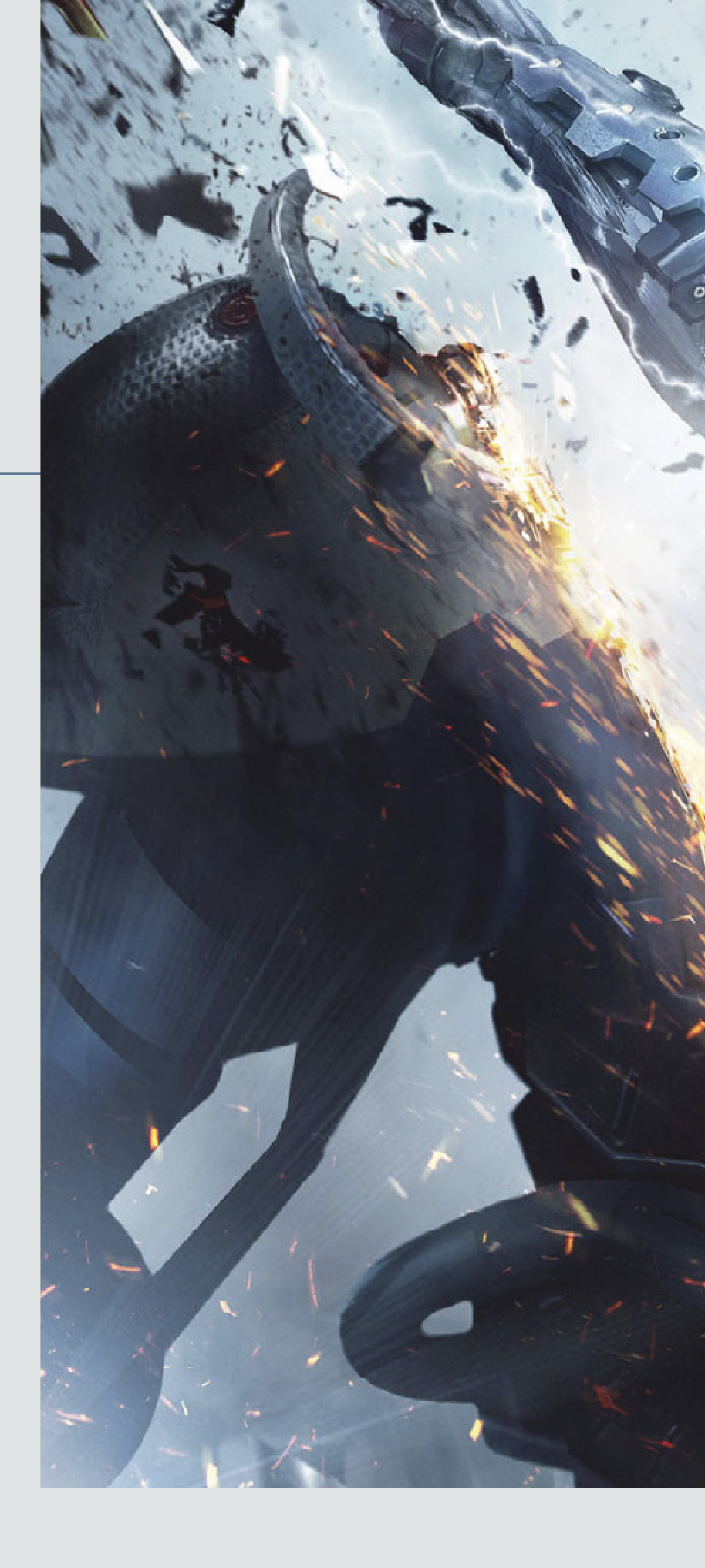
Rules of nature!!!

Metal Gear Rising: Revengeance

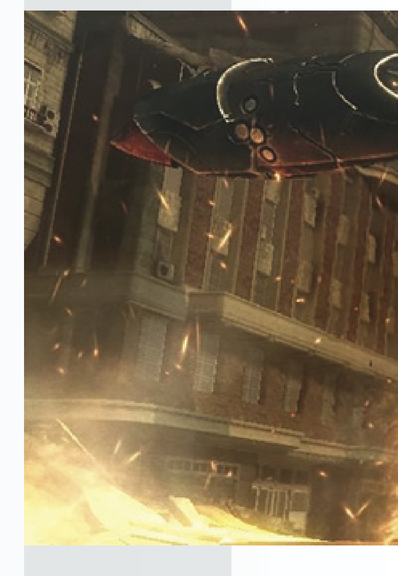
por Victoria Belver

And they run when the sun comes up,
With their lives on the line
Alive! For a while,
No choice! Gotta follow the laws of the wild!
Alive! With their lives on the line.
No choice! Out here only the strong survive!

El 12 de junio de 2008 se lanzó mundialmente 'Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots', el supuesto final de la archifamosa saga 'Metal Gear Solid' que no dejó indiferente a nadie. Pero claro, se ha de aprovechar la gallina de los huevos de oro. Desde Kojima Productions decidieron volver hacia atrás —viajando hasta los años setenta— con 'Metal Gear Solid: Peace Walker' mientras, paralelamente, planeaban el desarrollo de 'Metal Gear Solid 5' protagonizado por The Boss y la unidad Cobra, durante la Segunda Guerra →







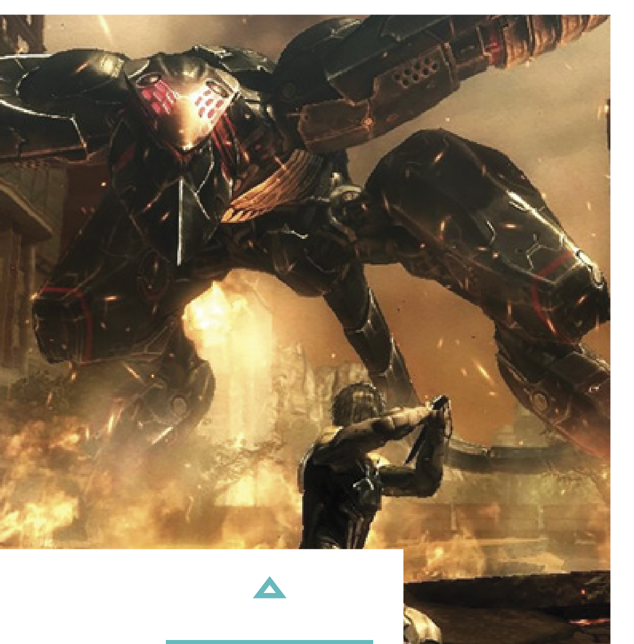
Mundial. Lamentablemente, el proyecto fue desechado: la falta de experiencia de parte del equipo hizo que la tarea fuera imposible. Una nueva idea surgió: Raiden, reconvertido en cíborg para el entonces juego más reciente de la saga, podía protagonizar de nuevo su propia historia, pero convertido esta vez en una máquina de matar. En la Game Developers Conference de 2009 se apuntó a un nuevo juego protagonizado por él: un error que afectaría parcialmente a la reputación del título, debido a la diferencia entre el anuncio y el juego final. Lo que muchos no saben es que, con el cambio, salimos beneficiados.

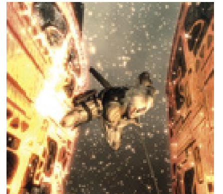
La presentación del entonces llamado 'Metal Gear Solid: Rising' fue un *trailer* rico en ideas. Físicas realistas en escenarios destruibles, increíblemente *gore*, con desmembramientos muy gráficos —tanto que, en la versión definitiva del juego, los enemigos humanos fueron totalmente eliminados para evitar la censura en su país natal—, y lo más revolucionario: la capacidad de cortar, a voluntad, cualquier objeto en decenas, cientos, incluso miles de pedacitos. Zandatsu, lo llamaron. Aun así, este nuevo concepto de juego no se iba a alejar demasiado de la saga principal: no dejaba de ser un juego de sigilo que iba a tener una mayor dosis de acción a la habitual, pero seguía siendo eminentemente *lento*. El tiempo pasaba y no se sabía nada: nuevamente, un proyecto de la franquicia iba a ser cancelado en silencio. La verdad es que Kojima Productions carecía de la experiencia y habilidad para hacer un juego de acción del calibre que se estaba presentando: de sigilo pero con acción, *hack and slash* pero no demasiado rápido.

En 2011, Hideo Kojima y Atsushi Inaba se encontraron, cuando el proyecto Rising estaba a punto de ser abandonado. La magia surgió en poco tiempo: Kojima solicitó, personalmente, que PlatinumGames se encargase del desarrollo del juego. Su bagaje y experiencia previa con el géne-











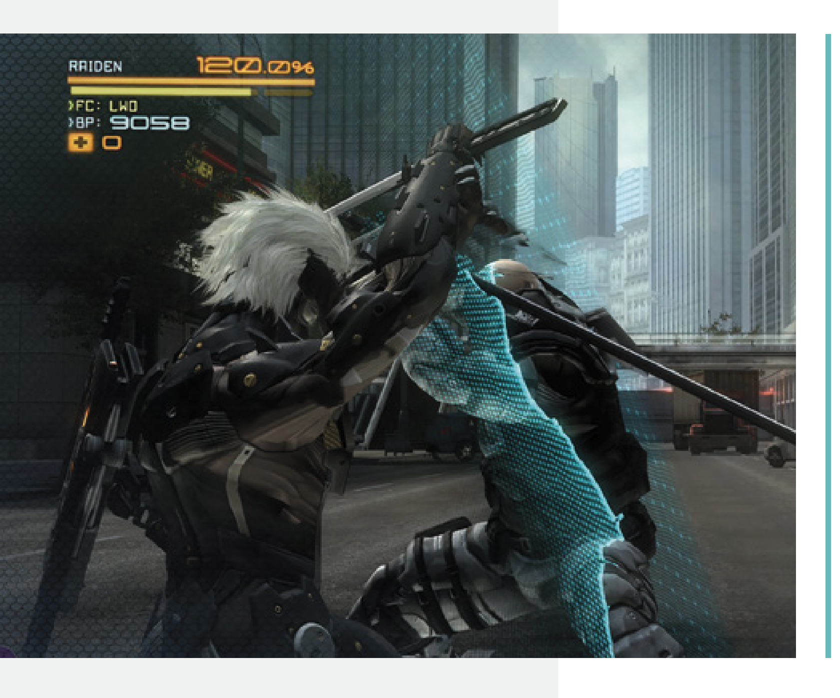
Pero, ¿qué coño?

La serie 'Metal Gear' es famosa por la tragicomedia de casi todas sus entregas: puedes estar llorando en la escena final, pero nadie te quita las conversaciones absurdas en el códec con las que te has reído a carcajadas. 'Metal Gear Solid 4' empezó una nueva tradición de seriedad extrema en su historia pero absurdidad en las situaciones *over the top*, y 'Revengeance' recoge el testigo elevándolo a la enésima potencia. No por nada el juego empieza en un combate contra un Metal Gear RAY, y desde ahí sólo vamos hacia arriba.



ro eran la última esperanza que quedaba. Su nombre pasó a ser 'Metal Gear Rising: Revengeance', y con ello se perdió a parte del equipo original, aunque siempre tratando de rescatar las expectativas jugables que se presentaron al público. Muchas cosas cambiaron: la época en la que se iba a desarrollar —que pasó a ser posterior a 'Metal Gear Solid 4'—, modificaciones en el guión para abrirlo también a *fans* de los juegos de acción que no conocieran demasiado de la franquicia, y un diseño de personajes que, aun manteniéndose fiel a las ideas de Yoji Shinkawa, fue realizado por Kenichirou Yoshimura. Todo, con una idea en mente: crear —al menos en parte— el juego que Kojima Productions habría soñado para el cíborg letal, pero que no eran capaces de conceptualizar y, mucho menos, materializar.

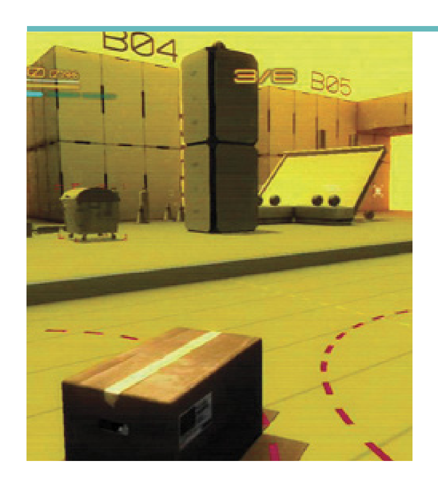
En febrero de 2013 se lanzó al fin como 'Metal Gear Rising: Revengeance' el que es, quizá, el juego de PlatinumGames más incomprendido hasta la fecha si excluimos el siempre olvidado 'Infinite Space'. Fijándonos en la historia del *hack and slash*, hay muchos experimentos —como en todo género con cierta trayectoria—, pero la gran mayoría se ciñen a la tradición marcada por el imprescindible 'Devil May Cry': juegos veloces, sí, pero basados en atacar, saltar, y esquivar. Como todos los demás, vamos. En la historia de Raiden se palpa un concepto de juego diferente: la velocidad. Allí donde Dante o Bayonetta hacían una voltereta lateral, un salto hacia un lado, para esquivar, Raiden nunca deja de correr: simplemente, para los golpes al vuelo usando un *parry*. La acción nunca se para, todo se queda en una versión extrema del todo o nada, en la que un error se paga muy caro pero la recompensa es dulce como la miel. Esta mecánica no es nueva, ni la inventó Platinum: aparece desde 'Nazo no Murasame Jō' —un juego de Nintendo para Famicom Disk System publicado en 1986 que, casualmente, PlatinumGames →



«SIN USAR EL *PARRY*, LA DIFICULTAD EN ‘REVENGEANCE’ SE VUELVE BRUTAL E INASUMIBLE INCLUSO EN MODO FÁCIL»

estaba interesada en revivir— hasta ‘Street Fighter III’ (Capcom, 1997), pasando por una obra maestra del arcade como ‘Alien Soldier’ (Treasure, 1995). Se puede encontrar en todas las épocas y géneros. Lo que tienen en común los tres juegos es la sensación de velocidad otorgada en mayor o menor medida por esta mecánica: en vez de parar la acción momentáneamente para esquivar, se bloquea el golpe en el aire, y se aprovecha el impulso de velocidad para responder al rival con otro ataque.

Esta nueva filosofía se ve reflejada en todo momento, a nivel jugable. En un principio hay un botón de esquivar —que, además, hace daño a los enemigos—, pero de alguna manera se convierte en un movimiento inútil, hecho casi para llenar un *quorum* de todo lo que debe contener cualquier juego de acción en tres dimensiones: la velocidad es endiablada, y parar la acción se penaliza con graves daños tras las primeras fases más sencillas, por lo que el juego nos condiciona a partir de la mi-



Esto me suena de algo

Incluso tratándose de un *hack and slash*, ‘Metal Gear Rising: Revengeance’ se esfuerza por mantenerse fiel a su saga de origen. Hay momentos en los que la acción se para con el objetivo de obligarnos a ver una conversación por códec —Raiden deja de correr y simplemente anda, cortando la acción abruptamente—, pero también hay decenas de conversaciones opcionales muy en la línea de los títulos numerados, en su mismo nivel de locura. Otro guiño son las fases de infiltración: momentos en los que el sigilo es optativo —y el juego no tiene una serie de mecánicas para afrontarlo—, pero posible debido a su simpleza, rememorando grandes momentos de la franquicia e incluso ofreciéndonos la clásica caja de cartón. Rezuma cariño y respeto por los cuatro costados. ¡Así, sí!



tad a bloquear ataques en el aire para no sufrir penurias continuamente, pese a lo mal explicado que está en su tutorial. Sin usar el *parry*, la dificultad se vuelve brutal e inasumible incluso en modo fácil.

La otra cosa que hace especial a esta aventura es el llamado Zandatsu, ese concepto que se presentó en el primer vídeo del juego, cortando a cachos una sandía con un detalle cuasi pornográfico. ¿Lo encontramos en el juego? La respuesta es un rotundo sí: todos los enemigos tienen un punto débil, y a poco que logremos aturdirlos, podremos activar el Zandatsu. El tiempo se ralentiza, y el *joystick* derecho nos permite apuntar de qué manera va a rajar la espada a nuestro objetivo: cortando una extremidad, partiéndolo por la mitad, o reduciéndolo a miles de trocitos de chatarra robótica si nos ensañamos lo suficiente. No se aplica únicamente a los enemigos: gran parte de los escenarios y objetos —aunque no tantos como se prometieron en un principio, probablemente por limitaciones técnicas y del motor gráfico— son destruibles, siendo la experimentación una parte clave de la diversión que aporta el título.

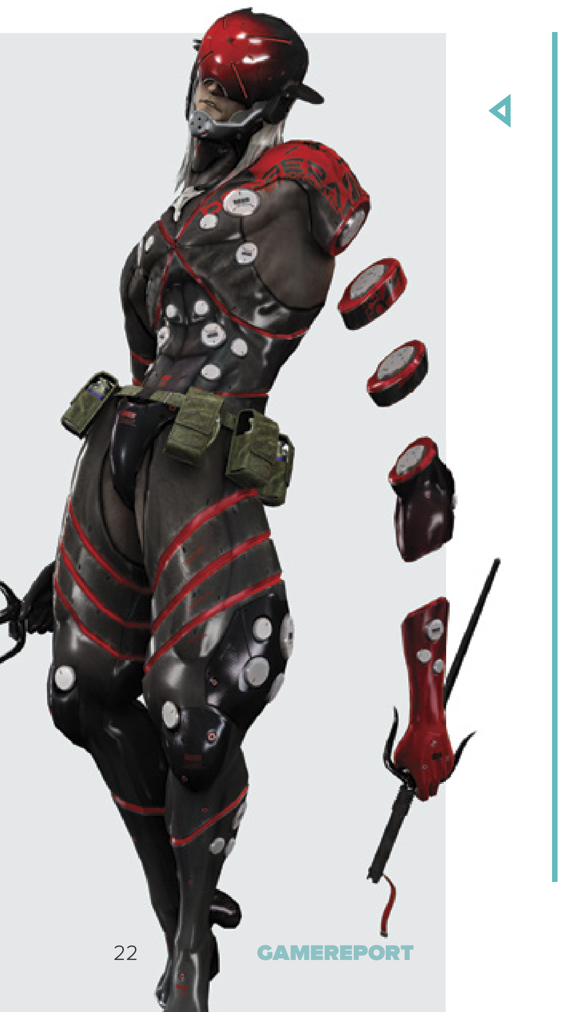
Todo esto se traduce en un juego que podría ser excelente, una sensación de poder increíble en el momento en que se domina el intrincado concepto del juego. Raiden puede correr rapidísimo, atacar, saltar, esquivar —aunque sea inútil a partir de cierto punto—, apuntar de forma muy concreta a cualquier parte de los enemigos —troceándolos en miles de fragmentos— y, en resumen, su poder desmesurado hace sentir como a un dios al jugador que logra dominar todas las mecánicas con éxito. ¿Cómo? ¿Que *podría* ser excelente? Pues... lamentablemente, sí. 'Metal Gear Rising: Revengeance' adolece también de varios problemas: parece como si el desarrollo hubiera sido apresurado, como si se hubiera lanzado antes de terminar de cortar todos los flecos pendientes. Resulta extraño que en un juego tan rápido, con enemigos muy belicosos, la cámara dé tumbos tan a menudo. En niveles de dificultad bajos puede suponer alguna molestia ocasional, pero poco más. En los más elevados, sin embargo, es un incordio constante y un enemigo más del juego: no se centra en la acción como debería, sino que se mueve →



constantemente, demasiado rápido, como tratando de captar a los enemigos de forma individual sin ningún éxito.

Ocurren también extraños sucesos en el momento de luchar contra los enemigos finales. Encontramos aquí algunos de los mejores jefes de la pasada generación y, sin embargo, 'Revengeance' se sabotea a sí mismo constantemente: hay una cantidad alarmante —en comparación a lo técnico del resto del juego, no es que realmente sean un millón— de *quick time events* y *scripts*, llegando a veces a un punto absurdo en el que, cuando a un jefe le queda un diez por ciento de vida, se pierde la opción de terminar el encuentro con un final memorable como el combate que estaba llevándose a cabo, y todo acaba en un insulso discurrir de *cutscenes* y pulsar botones sin mucho sentido. ¿Es esto malo? 'Bayonetta' también lo hacía, así que entendemos que es una manía de PlatinumGames, pero el final de los combates suele ser agridulce sabiendo que la velocidad y el desenfreno se cortan de una manera tan abrupta.

Aun así, el balance no deja de ser positivo: el juego es corto pero intensísimo, y la rejugabilidad es sorprendentemente alta. Su velocidad lo emparenta fuertemente con una tradición arcade que lo convierte en uno de esos títulos que no sólo apetece terminar, sino completar, incluso perfeccionar, hasta el absurdo. ¿Qué sentido tiene criticar la brevedad de un juego, cuando la idea es que seamos capaces de abarcar esas horas y completarlo en el nivel de exigencia y perfección más elevado, para sentirnos tan poderosos como Raiden en el momento en que lo conseguimos? Recuerda más a vivir un 'Contra' o un 'Gradius'



Monsoon, el muro infranqueable

Es famoso el combate contra Monsoon: uno de los más gratificantes del juego, pero también el muro infranqueable en el que muchos jugadores quedan atascados. Es el primer combate en el que el *parry* se convierte en imprescindible para ganar, actuando como una especie de criba que sólo pueden pasar los que lo investiguen por su cuenta, dado que el juego le da poca importancia a explicar la que es su mecánica principal. Aun así, no podemos dejar de recomendarlo: uno de los mejores jefes finales de la pasada generación.

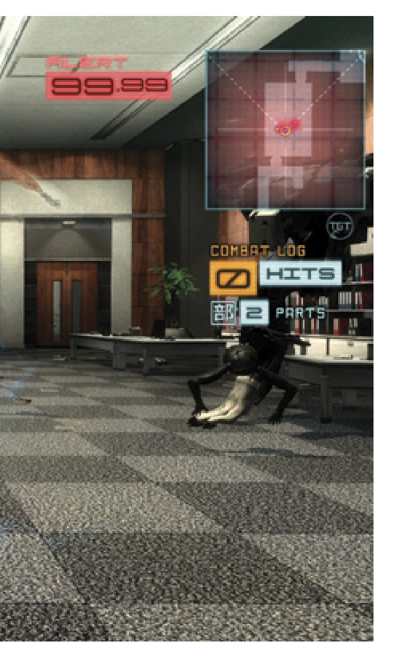




«A LA HIPERCRÍTICA FANBASE DE ‘METAL GEAR’ LE VOLVIÓ A SENTAR MAL QUE RAIDEN PROTAGONIZARA UN JUEGO Y SE CARGASE, DE NUEVO, SUS EXPECTATIVAS»







hiperacelerado que a una partida normal de ‘Devil May Cry’.

Lamentablemente, pese a sus buenas ventas —aunque parece que no suficientes para merecer una continuación, con cualquier posible secuela prácticamente sentenciada a muerte debido a la situación actual de Konami, por más que haya habido varias muestras de interés—, la crítica no acabó de recibirlo con los brazos abiertos. Su naturaleza obtusa, dado que viola la norma básica de su género —¡esquivar!— hizo que mucha gente no llegara a querer comprenderlo, tanto prensa especializada como un grueso importante de usuarios, quedándose como un producto muy denostado en un primer lugar. «No es lo que prometía el primer *trailer*». «No es de Kojima». «No es de sigilo». Parece que a la alocada e hipercrítica *fanbase* de ‘Metal Gear’ le volvió a sentar mal que Raiden protagonizara un juego y se cargase, de nuevo, sus expectativas. Lo que está claro es que, poco a poco, el tiempo lo está poniendo en su lugar, aunque por ahora no ha vuelto a existir un *hack and slash* así: uno donde la perfección milimétrica depende de rechazar ataques y no de esquivar, donde no hay tiempo ni de respirar. Nosotros seguiremos esperando que Platinum nos vuele la cabeza... otra vez.

Pisa el freno, Madaleno

Kirby Air Ride

por Pedro J. Martínez





Masahiro Sakurai es un tipo bastante chalado. Mientras otros programaban cómodamente sentados en su silla reclinable, tecleando ruidosamente en sus HP 64000, él concebía el primer juego de Kirby moviendo un cursor con un *trackball*, apuntando a un teclado en pantalla, en una Famicom Twin. Masahiro Sakurai es la fotografía en el diccionario de Oxford junto a la palabra *focused*. Genocida de géneros, tobogán de deconstrucciones y termotanque de caos controlado; él es el único científico loco al que no le explotan las probetas. Ningún otro habría sido capaz de encontrar tantas facetas en una simple esfera rosada.

■ El monje hace al hábito

¿Nunca os ha pasado que, tratando de arreglar cualquier tipo de artefacto, por ejemplo un radiocasete, lo vais desmontando hasta la última pieza, hasta ese último pequeño tornillo apenas accesible que libera un remolino de cables ininteligible y, tras soplar un poco el polvo y rascaros la coronilla, tratáis de volver a recomponer el trasto pero empie- →

zan a sobrar piezas, a partirse pestañas, y todo acaba envuelto en tres capas de cinta americana? Pues algo parecido a ello es, visto desde la lejanía, el *modus operandi* de Masahiro Sakurai. Sólo que, claro, el genio japonés no te devuelve un cacharro roto y en el que suenan las piezas sueltas al agitarlo, sino que te regala una invención, todo un descubrimiento. Uno de verdad, no uno de esos que hacen los chinos, que sólo agregan un relojito a algo que ya idearon otros antes. No, hablamos de inventos capaces de volarte la sesera, de recalibrar tu *preset*, de poner tu marcador de habilidades a cero. Por eso, uno se siente torpe al tomar por primera vez un juego de Sakurai, como si no supiera jugar, como si todo lo aprendido no sirviera para nada. Pero tan sólo es un pequeño efecto secundario.

El primero de esos inventos locos fue 'Kirby's Dream Land', para Game Boy, en 1992. Sakurai había llegado a HAL Laboratory con diecinueve añitos y más entusiasmo que disciplina, bajo la batuta de Satoru Iwata y cierta libertad creativa. Con Kirby llegó la primera patada al diccionario de los géneros, derribando de un puntapié los pilares de los juegos de plataformas al permitir que el jugador que así lo quisiera pudiera hincharse como un globo y pasar buena parte del juego sin tocar el suelo, y el que prefiriese asumir riesgos bajara al barro a combatir y conseguir *power-ups*. Pocos años después, en 1999, le tocó a los





videojuegos de lucha: 'Super Smash Bros.' para Nintendo 64 fue algo muy difícil de comprender para el jugador tradicional, aquél que se gastó el dinero para la universidad en las recreativas de 'Street Fighter II' y 'Marvel vs. Capcom'. Todo era una locura: porcentajes de daño en lugar de barras de vida, caídas al vacío como elemento discriminador entre victoria y derrota, elementos de todo tipo que llovían del cielo y alteraban de forma aleatoria la batalla, luchadores absolutamente diferentes entre sí y controles reducidos a su mínima expresión, enterrando por el camino las complicadas secuencias de *combos* de las que presumían los videojuegos de lucha tradicionales. Con 'Super Smash Bros.', Sakurai enseñó al mundo sus rasgos únicos como director y desarrollador: ensanchar el videojuego por acumulación de contenido, permisividad y flexibilidad con muchos estilos de juego diferentes y, lo más importante, la capacidad para deconstruir un género y reconstruirlo como algo diferente y alocado, no tanto por complejo, sino por marciano.

■ Cambiando el núcleo del género de carreras

'Kirby Air Ride' llegó en 2003 para GameCube, con la intención de convertirse en la siguiente revolución, edificando el género de las carreras sobre un núcleo diferente. Sakurai fue quitando capas y capas al *ra-*



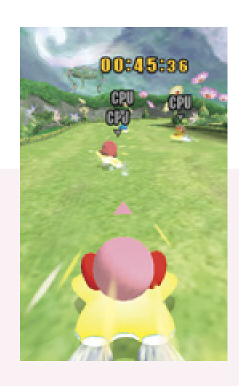
Pionero en la conexión LAN

'Kirby Air Ride' tuvo el honor de inaugurar las capacidades de GameCube para jugar en línea, en este caso bajo el paraguas de una red de área local (LAN) siempre y cuando hubiéramos adquirido nuestro adaptador de banda ancha. Así, hasta cuatro jugadores podían disputar carreras *online* desde sus casas... en teoría. El sistema fue extremadamente impopular, pues tan sólo cuatro juegos hicieron uso del mismo, entre los que se encontraría 'Mario Kart: Double Dash', aunque no 'F-Zero: GX', pese a que estuvo planeado. Así pues, 'Kirby Air Ride' puede presumir de ser el primer juego en permitir competiciones por internet en una consola de Nintendo.

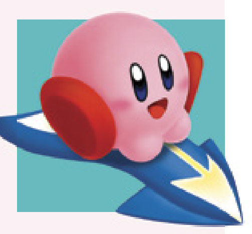
cing game tradicional hasta hallar en sus tripas la partícula más pequeña de satisfacción, y la localizó en el placer de la aceleración. Es lo tradicional, en lo que pensaban todas y cada una de las compañías que habían labrado las más exitosas series de videojuegos de carreras. Pero Sakurai, como siempre, huyó del tedio academicista, y encontró otro núcleo, otra partícula infinitesimal sobre la que reconstruir el género: la acción de derrapar, la reducción de velocidad en las curvas mientras orientamos el vehículo en la dirección en la que queremos que salga despedido.

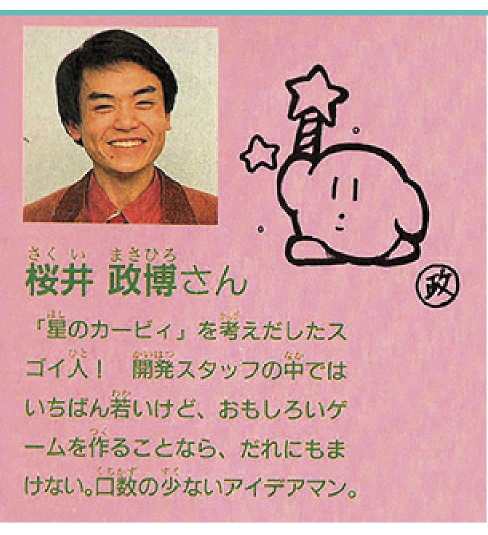
Esto implicaba una inversión de los controles. En la mente de Sakurai, el vehículo estaba siempre en marcha, con el pedal de aceleración hundido hasta el fondo y, si nadie tocaba nada, saldría disparado hacia el primer obstáculo o abismo que encontrara en línea recta. La acción del jugador se limitaba a un solo botón: el freno. Y sobre el freno labró un sistema de riesgo-recompensa, pues un jugador que presionara el botón en el momento adecuado y manejara bien el *joystick* obtendría ventaja competitiva, y el que no acertara con el momento y el gesto se dejaría por el camino valiosos segundos. Dentro de los sistemas que, a lo largo de toda su trayectoria —tanto antes como después de 'Kirby Air Ride'—, ha reinventado Sakurai, éste sería quizá el que menos readaptación requiere, pues apretar el botón de freno cuando corresponde seguía siendo algo vital en cualquier juego de carreras, aunque ahora se tratara del epicentro de la jugabilidad, pues como los vehículos en los que monta Kirby flotan, su acción se traduce como empujar su nave hacia el suelo, de forma que la fuerza de rozamiento se convierta en nuestra aliada, algo que muchos años más tarde recogió 'Super Mario Odyssey' para sus maravillosos jaxis del Reino de las Arenas. →

«MIENTRAS QUE EL VERBO DE LOS VIDEOJUEGOS DE CARRERAS MÁS TRADICIONALES ERA ACELERAR, LOS DE 'KIRBY AIR RIDE' ERAN FRENAR Y DERRAPAR»



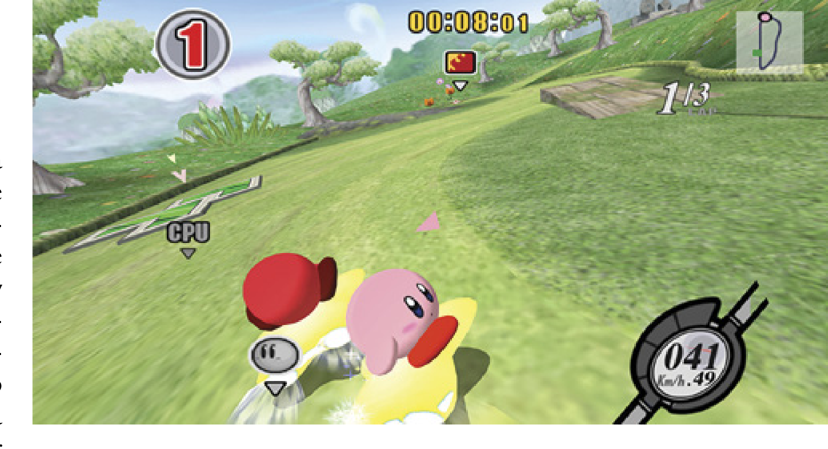






Mezcla, cambia, quita... ¡funciona!

Después de reconstruir el género de las plataformas con 'Kirby's Dream Land', el de la lucha con 'Super Smash Bros.' y el de las carreras con 'Kirby Air Ride', tras dejar HAL, Masahiro Sakurai siguió con su cruzada contra los esquemas infalibles con 'Meteos' en 2005 y para Nintendo DS, en el que le dio la vuelta a los puzles *match-3*. Si antes al unir bloques simplemente desaparecían, ahora empujaban al resto hacia arriba, como una fuerza reactiva a la caída. Años después, en 2012 y para 3DS, le llegó el turno a los *shooters* con 'Kid Icarus: Uprising', recuperando una serie olvidada desde los tiempos de los ocho bits para convertir los juegos de disparos en algo muy sencillo y satisfactorio, al no requerir nada más que el *stylus*, el botón deslizante y uno de los gatillos. ¿Cuál será el próximo género en sufrir la ira del alquimista chalado?

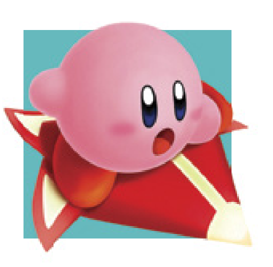


Quizá por eso, 'Kirby Air Ride' necesita añadir pandilocura entre su colección de vehículos disponibles. Téngase en cuenta que la intención de Sakurai nunca fue la de crear un videojuego competitivo y equilibrado, sino la de generar constantemente situaciones divertidas y rocambolescas, algo más cercano a un 'Mario Party' que a un 'Need for Speed'. Y, para competir en sus pistas, podíamos elegir cacharros que van a toda pastilla y paran en seco cuando rozamos el freno, u otros que sólo funcionan cargando el turbo, lo cual se realiza manteniendo pulsado unos segundos el único botón que, junto al *joystick*, se utiliza en todo el juego. Cada vehículo, como cada luchador en un 'Smash Bros.', es todo un universo a dominar, con fortalezas y debilidades en muchas ocasiones extremas. En ocasiones similares a las vainas de 'Wipeout', otras veces recuerdan a los cochecitos y motos de un 'Mario Kart', pero enlazando con el universo de Kirby, aunque sea a veces de forma un poco tangencial.

«GENOCIDA DE GÉNEROS, TOBOGÁN DE DECONSTRUCCIONES Y TERMOTANQUE DE CAOS CONTROLADO, SAKURAI ES EL ÚNICO CIENTÍFICO LOCO AL QUE NO LE EXPLOTAN LAS PROBETAS»

■ Tres juegos en uno

En realidad, 'Kirby Air Ride' son tres piezas unidas por el nexo común del freno-derrape. Esas tres piezas no son sino sus tres modos de juego, completamente distintos entre sí. El primero, Air Ride, se erige como canónico al tratarse del modo de carreras convencional, con nueve circuitos disponibles en los que competir y un montón de opciones configurables, incluyendo la activación o no de daños durante las carreras: a lo largo de cada circuito absorberemos diferentes enemigos y copiaremos sus habilidades de ataque o defensa durante unos segundos, que además en muchos casos se usan de forma automática, restando posibilidades estratégicas pero sumando caos al universo. Se trata de carreras entre hasta cuatro competidores, los cuales pueden ser controlados por humanos o por la CPU, en pistas que recuerdan mucho a las de cualquier 'Mario Kart', llenas de desvíos, trampas, aceleradores y variaciones, en las que rápidamente nos damos cuenta de las concesiones al torpe: paredes invisibles nos separan de casi cualquier abismo, e incluso al chocarnos con ellas a veces parece que ganamos un poco de velocidad. Ante todo, que no caiga el ritmo.



El segundo modo es Top Ride, heredero directo del 'Super Sprint' de Atari y toda la ola de juegos de carreras en vista cenital, con 'Super Off Road' a la cabeza. Mucho más sencillo que el modo principal, y con siete circuitos tan pequeños que caben enteros en la pantalla, propone desafíos cortos, rápidos y anárquicos, donde cualquiera tiene opciones de ganar sea cual sea su nivel de habilidad o experiencia. Un *party game* encubierto donde las opciones permiten llenar de locos potenciadores y hándicaps cada centímetro del suelo y donde →

la victoria cae más por el lado de la suerte que del buen hacer con el mando.

Y el último, City Trial, es el que más cariño demanda. *A priori*, parece que sólo nos sueltan junto a nuestros adversarios en una especie de enorme ciudad futurista, de texturas y modelos de baja resolución, con mucho tiempo libre para romper cajas y cambiar de vehículo. Casi un 'Grand Theft Auto' minimalista. Pasado un cierto tiempo, nos sacarán de la ciudad con el vehículo que llevemos en ese momento y nos llevarán al Stadium, donde nos jugaremos la victoria en un minijuego al azar de entre los más de veinte disponibles, que van desde lanzarse y chocar en un panel de puntuación a batallas contra el mismísimo King Dedede, pasando, por supuesto, por carreras a una vuelta en los circuitos del modo Air Ride. Pero lo curioso de este modo es todo lo que, si tiene paciencia, el jugador puede ir encontrando en su exploración de la gran ciudad. A veces, serán eventos *random* que surgirán de improviso, como la aparición espontánea de viejos conocidos como un Dyna Blade más alto que el *skyline* de los edificios, o encontrarnos de pronto con Tac, el escurridizo ladrón, haciendo de las suyas en un recóndito rincón. ¡Incluso marcianos!

■ Anarquía y listas de tareas

Una vez explorados los tres modos, nos queda claro que 'Kirby Air Ride' es un *Sakurai menor*. Aquí él mismo traiciona alguno de sus principios, pues no nos atosiga con toneladas de contenido sino que, al contrario, se muestra escueto, como un experimento del que nunca terminó de estar seguro del todo: pocos circuitos, poca elaboración sobre sus propios cimientos, casi como una casa sin terminar de decorar. Algunos medios recogieron rumores sobre disputas dentro de HAL que pudieron convertirse en injerencias que afectasen al producto final, las cuales, unidas a otras causas —especialmente, sentirse circunscrito a una serie y realizar secuela tras secuela— provocaron la salida de Sakurai de la empresa en la que, literalmente, maduró.

Pero lo cierto es que, si bien en algunos aspectos sus rasgos son menos visibles, no es menos cierto que sí que encontró en 'Kirby Air Ride' ciertas soluciones sencillas y elegantes a problemas bastante serios, como el de que el propio juego no ofrezca nada especialmente motivador en los modos para un jugador. Y de ahí nació la



> «LOS MODOS TOP RIDE Y, SOBRE TODO, CITY TRIAL, HACEN DE 'KIRBY AIR RIDE' ALGO MÁS QUE UN JUEGO DE CARRERAS»



retícula de logros: pequeños retos destinados, en general, al jugador solitario, que fueran desbloqueando contenido y a su vez complaciendo al completista, ya que cada logro conseguido daba pistas sobre los que se encontraban a su alrededor en la cuadrícula. Como por arte de magia, un *matarratos* se convierte —con cierta dosis de voluntad, sobra decir—, en un *comehoras* descomunal: los trescientos sesenta logros no siempre reclaman habilidad, en ocasiones habrá que ser listo con las opciones para proporcionarnos circunstancias ventajosas, y reintentar hasta la saciedad. Una solución que posteriormente recuperó Sakurai para obras posteriores como 'Super Smash Bros. Brawl' o 'Kid Icarus: Uprising', y que se antoja como una de las mejores para estirar la vida de un sistema de juego sencillo, con el mínimo esfuerzo.

Es posible que 'Kirby Air Ride' sea la obra más incomprendida de Masahiro Sakurai. Puede que incluso su propio creador no haya terminado de comprenderla del todo. Pero nos deja la lección de que todo puede funcionar al revés, que todo depende del sistema de referencia utilizado. Quizá, la clave está en comprender que nuestros vehículos no aceleran por sí solos, sin nuestra intervención, sino que nos mantenemos quietos mientras es el propio escenario —y con él, todo el universo y los seres que habitan en él— el que va como loco en dirección contraria. Como reflejo de un Sakurai llevándole la contra al mundo, a sus propios colegas, a veces incluso a los jugadores. Llevad cuidado al cruzar la calle, pues un conductor suicida anda suelto montado en una pelota rosada, y dicen por ahí que no tiene intención de apretar el freno.

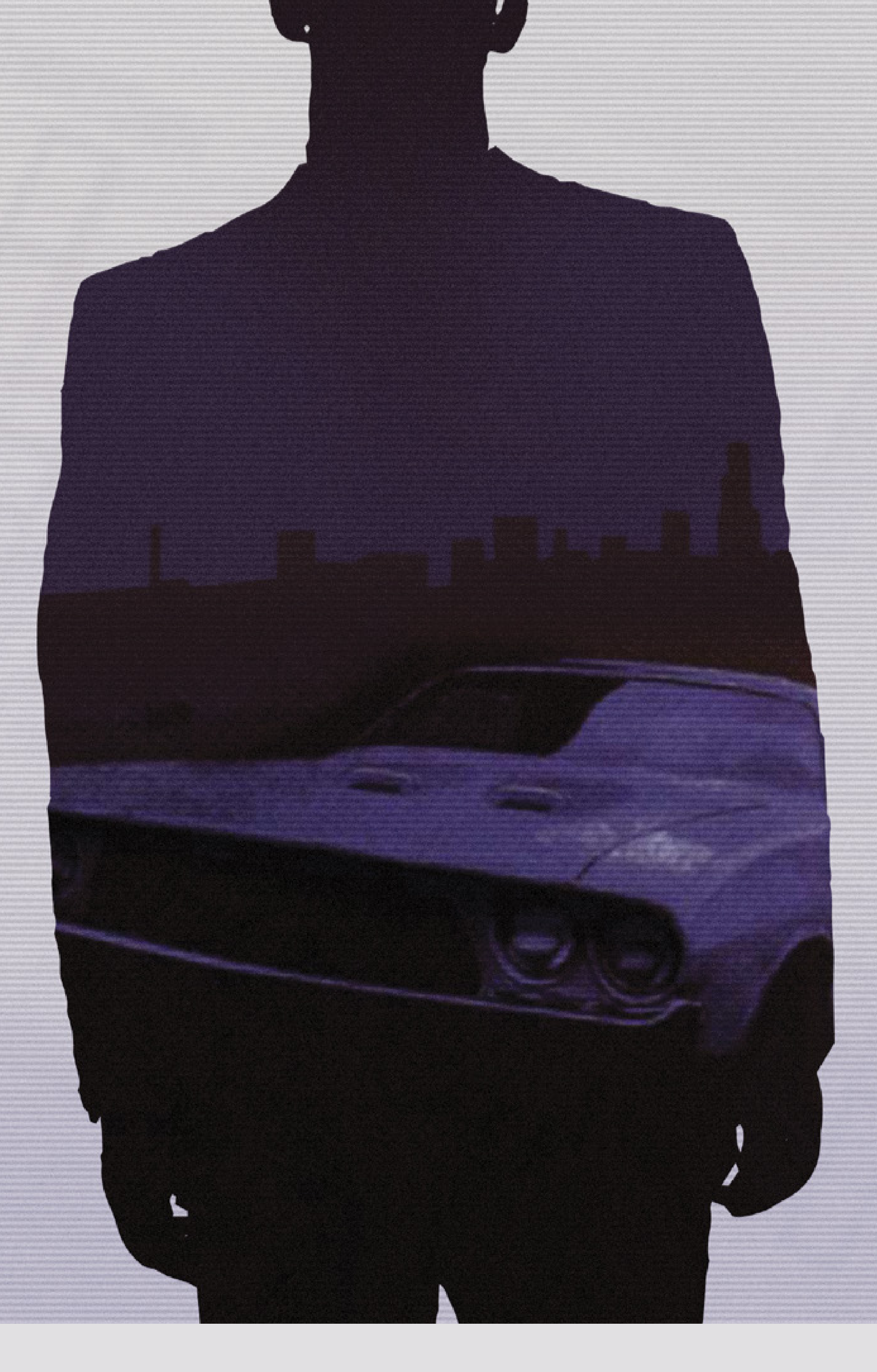
La vida al volante

Driver

por Pablo Saiz de Quevedo

Estás a punto de ingresar en una selecta fraternidad de vaqueros del volante. Kowalski, Bullit, el Bandido, "Popeye" Doyle y Max Rockatansky serán tus hermanos espirituales en la vida que comienza para ti ahora, donde los trompos y la goma quemada sobre el asfalto formarán parte de ti como tus huesos. Cuatro de las ciudades más icónicas de Estados Unidos te servirán como pista de carreras en un constante duelo contra el crono y las fuerzas policiales, el cual exigirá que pongas en juego todas tus destrezas y te encomiendes con toda tu alma a la Diosa Fortuna. Ahora tú eres el Conductor, y te toca defender ese título.

En el cine de acción, los sesenta y los setenta son sinónimo de una cosa: persecuciones de coches espectaculares. Steve McQueen pisando los talones a unos asesinos por las empinadas calles de San Francisco en 'Bullit'; Burt Reynolds, todo sonrisa bajo un sombrero vaquero y una →





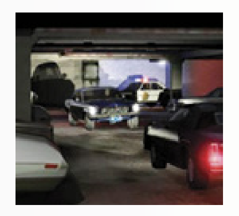
camisa roja, sorteando a un caricaturesco *sheriff* y a otros incompetentes defensores de la ley a lo largo de varios estados en 'Los Caraduras'; 'French Connection' y la considerada como mejor escena de coches de la historia del cine; hasta comedias como '¿Qué me pasa, doctor?' se apuntaron a la acción vehicular. El paso del tiempo trajo nuevos avances en efectos especiales, pero nunca llegaría a superar trallazos de goma quemada como los de 'Mad Max' o 'Punto límite: cero'. Como decía Quentin Tarantino cuando promocionaba 'Grindhouse', no es lo mismo cuando empleas CGI y demás ilusionismo digital: esa clase de escenas requieren algo más, algo que sólo se consigue con vehículos reales y especialistas lo bastante locos como para jugarse la vida por el arte.

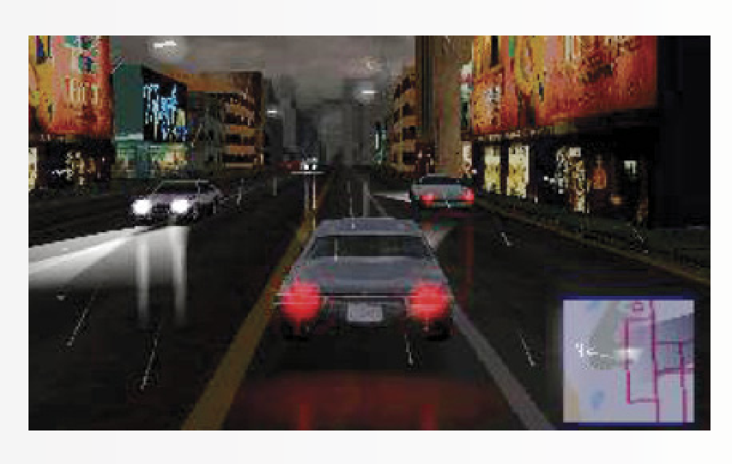
En Reflections recordaban esa época. El estudio, radicado en Newcastle, tenía práctica en lides relacionadas con las cuatro ruedas desde la aparición de PlayStation: las dos partes de 'Destruction Derby' y 'Thunder Truck Rally'. Con los años noventa tocando a su fin, estaban listos para ir más lejos. Sabían hasta dónde exprimir la consola gris, y hasta dónde llegaban los ordenadores personales de la época. Era hora de traer al fin de siglo el sonido de los neumáticos rascando el pavimento y las sirenas de la policía aullando que antaño hiciera vibrar plateas y autocines.

■ Para ser conductor de primera…

Con un nombre como 'Driver', poco extraña que Reflections eligiera como una de sus inspiraciones el filme del mismo nombre dirigido por Walter Hill en 1978. Dejando de lado que el desdibujado protagonista del juego, Tanner, es un policía encubierto en vez de un criminal sin nombre, pero el destino le conduce por el mismo camino que al personaje encarnado por Ryan O'Neal en el filme: servir de conductor para criminales de diversa índole, en su caso para ganarse su confianza e infiltrarse en sus círculos. Tanto va a dar a la hora de la verdad, puesto que nadie excepto su teniente sabe que es un *madero*, y los chicos de azul no van a pararse a escuchar explicaciones si le detienen. De todos modos, no es como si fuéramos a manejarle, no en este juego. Lo más que veremos de su cara será en cinemáticas que ya eran toscas para aquellos tiempos, y ni siquiera oiremos su voz hasta bien entrados en la trama. A todos los efectos, siempre seremos un coche en la pantalla: por lo general, aunque no siempre, un clásico coche americano, como los que conducían los







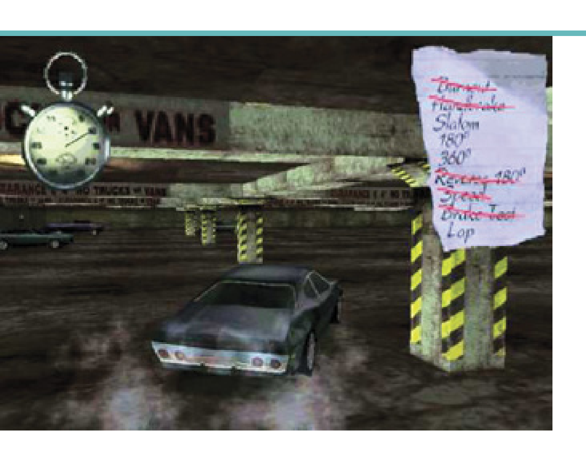




(anti)héroes de las películas a las que Reflections pretende homenajear.

Pero antes tendremos que elegir qué trabajo aceptamos. En el zulo mal ventilado que hace las veces de apartamento para Tanner, nos dirigiremos al contestador automático, escucharemos los mensajes que nos han dejado los hampones de turno, y decidiremos cuál de los trabajos que nos ofrecen acometemos. A veces tendremos más de una oferta que considerar, y en otras ocasiones sólo habrá un encargo posible, pero siempre tendremos algo que hacer. Damos al pulgar hacia arriba, empieza a sonar un intento (bastante conseguido) de *funky* setentero, y unos estilizados movimientos de cámara nos llevan hasta nuestro vehículo.

A partir de ahí, tomamos el control, y a primer contacto parece de lo más sencillo: un botón para acelerar, otro para dar marcha atrás (o frenar), freno de mano para tomar las curvas cerradas (o dar media vuelta y esquinazo a quienes nos persigan), y un segundo acelerador para cuando debemos salir a todo meter y quemando →





Operación Colisión

Por si adoptar su premisa no fuera poco, 'Driver' homenajea a su tocayo fílmico adoptando como tutorial una de sus escenas clave: la demostración que el protagonista hace de sus habilidades al volante en un garaje subterráneo. Para nosotros, eso significa completar una lista de proezas (salir quemando goma, dar un giro de 180 grados, *slalom* entre columnas) en un minuto de cronómetro. En la práctica, aquí es donde los jugadores más casuales abandonarán el juego entre improperios, dado que la complicación de las maniobras, y un tiempo límite demasiado ajustado, obligan a repetir el nivel decenas de veces antes de conseguir pasar la *audición* del hampa.



goma. No os detengáis a probar los controles mucho tiempo: por lo general, os esperan en alguna parte, y no van a hacerlo para siempre. El crono corre, y tendremos que estar donde señala el mapa (mediante un cono de sombra que emana de un punto brillante) antes de que llegue a cero; a veces, con llegar allí bastará para cumplir nuestro encargo, pero en la mayoría de ocasiones tendremos que movernos hacia un nuevo objetivo, cuando no a más de uno, para ello. Fugas tras robos de banco, recogida de paquetes de dudosa legalidad, transporte para asesinos a sueldo, persecuciones... Desde el volante de nuestro coche, todo acaba siendo bastante similar, incluso cuando cambiamos el mapa de la ciudad donde comenzamos, Miami, por el de las otras tres ciudades (San Francisco, Chicago y Nueva York) que visitamos durante nuestra aventura.

Pero no os preocupéis, porque no os vais a aburrir; de eso se encarga la policía local. ¿Veis esos puntitos brillantes con conos de color blanco translúcido que aparecen por el minimapa a veces? Son ellos, y el cono iluminado representa su radio de visión. Como entremos en él mientras estamos cometiendo alguna ilegalidad —por ejemplo, no sé, saltarnos un semáforo, conducir en sentido contrario, o llevar de pasajeros a unos ladrones de bancos—, les tendremos encima de nosotros con las sirenas atronando nuestros oídos, y empezará a llenarse la barra de infracción que tenemos a la izquierda de la pantalla. Cuanto más se llene, más lejos llegará el cono de visión de los *polizontes* —y más difícil será quitárnoslos de encima cuando nos persigan—, y a partir de cierto nivel de infracción montarán barricadas de coches para impedirnos el paso. Su objetivo es detenernos, y el modo de lograrlo es convirtiendo nuestro vehículo en chatarra inservible a base de choques; la barra de estado del coche, justo encima de la infracción, nos mantendrá al día del estado de nues-

Hay un Walter Hill en mí

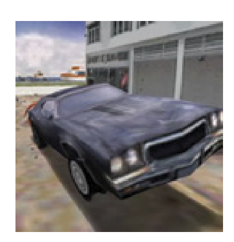
Como parte de su tributo al cine de persecuciones, 'Driver' incluye un modo para ver la repetición de nuestra actuación en un nivel, durante la que podemos cambiar los ángulos y posición de la cámara para montar nuestra propia película. Podemos guardar hasta cuatro de estas repeticiones, y revisionarlas cuando queramos para deleitarnos con la emoción que vivimos jugando esa parte. En su tiempo, este modo no pasaba de curiosidad interesante, pero poco utilizada por la mayoría; la posterior aparición de YouTube y la proliferación de vídeos elaborados con Garry's Mod, Source FilmMaker o Miku Miku Dance, han puesto de relieve que los chicos de Reflections fueron unos adelantados a su época.





tro *carro*, y por nuestro bien debemos dar esquinazo a los *maderos* y cumplir nuestra misión antes de que se llene.

No hace falta una FP en Mecánica de Automóviles para hacerse una idea de todo lo que puede salir mal con esos factores en juego. Pero para eso nos contratan, ¿no?



■ ¡Acelera! ¡ACELERA!

Cuando todo va bien en 'Driver', es fácil sentirnos como el mismísimo Bandido de Burt Reynolds: sirenas aullando furiosas en la distancia, tráfico por delante, y nosotros sorteando los coches y las barricadas policiales con volantazos precisos y juiciosa aplicación del freno de mano; y, una vez el destello blanco del mapa nos advierte de que los chicos de azul nos han perdido la pista, toca contrapesar la necesidad de llegar a nuestro destino dentro del tiempo →

«FUGAS, RECOGIDA DE PAQUETES, TRANSPORTE PARA ASESINOS A SUELDO... DESDE EL VOLANTE DE NUESTRO COCHE, TODO ACABA SIENDO BASTANTE SIMILAR»



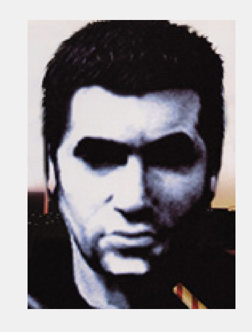


límite (si existe) con la de evitar llamar de nuevo la atención de los polis. A veces nos toca ser Kowalski en 'Punto límite: cero', dejando atrás a las fuerzas del orden y driblándolas cada vez que se nos ponen por delante, y a veces debemos actuar como Ryan Gosling en 'Drive', aflojando la presión sobre el pedal y callejeando lejos de los coches patrulla; en esos últimos momentos, 'Driver' tiene algo de juego de sigilo, de 'Metal Gear Solid' sobre ruedas si se quiere, lo que le da una nueva dimensión de profundidad (y de emoción) a cada nivel.

Es una lástima que en el camino de tanta emoción, que nos deja los nudillos metafóricamente blancos de tan fuerte que agarramos el imaginario volante de nuestro vehículo, se crucen demasiadas veces 'El azar y la necesidad'; como en el una vez célebre ensayo del biólogo Jacques L. Monod del mismo título, sólo que peor. El Azar (y sí, merece que lo pongamos en mayúsculas) es el que determina cuándo nos encontramos con coches de policía en nuestro camino, y a medida que avanzamos en el juego parece cogerle afición a ponerlos en las posiciones más comprometedoras o difíciles de sortear para nuestro coche; la Necesidad (también en mayúsculas) es la que demuestran sentir los policías por convertirnos en material de desguace, embistiendo nuestro coche con total desprecio por la integridad del suyo.

Ambos factores, Azar y Necesidad, se confabulan demasiadas veces para añadir cuarto y mitad más de complicación a misiones que, de por sí, no nos lo ponen fácil. Podemos estar batallando contra un cronómetro que no perdona los retrasos, y vernos tan acogotados por la abundancia



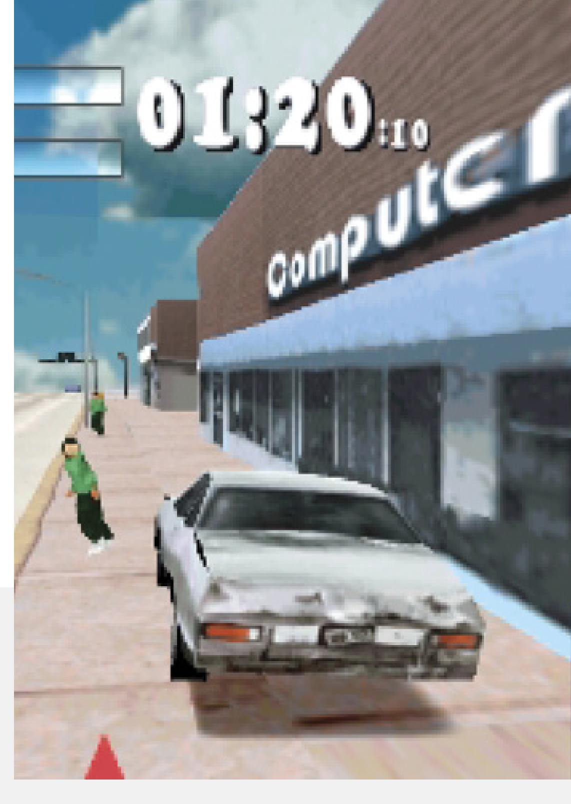


Pullitas de patio de colegio

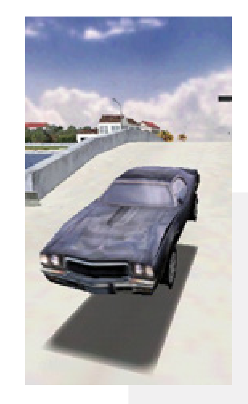
Con el nuevo milenio, Reflections y Rockstar Games iniciaron una guerra de bromas, introduciendo en sus juegos referencias despectivas hacia los productos del rival. La desarrolladora escocesa inició las hostilidades, matando a Tanner en una misión de 'Grand Theft Auto III'. Reflections respondió mofándose del protagonista de 'Vice City' y su incapacidad para nadar al introducir en 'Driv3r' unos mafiosos de camisa floreada con manguitos flotadores. Rockstar contestó añadiendo a 'Grand Theft Auto: San Andreas' una escena en la que un personaje no jugable maldecía los terribles controles de un trasunto de 'Driv3r', en referencia a la controversia real que produjo su baja calidad.



> «'DRIVER' TIENE ALGO DE JUEGO DE SIGILO, DE 'METAL GEAR SOLID' SOBRE RUEDAS SI SE QUIERE, LO QUE LE DA PROFUNDIDAD (Y EMOCIÓN) A CADA NIVEL»



repentina de *berserkers* con coche patrulla que llegar a tiempo a nuestro destino se vuelve imposible; tenemos nuestra meta a tiro de piedra, y una barricada repentina nos conduce a una colisión que termina de destruir nuestro coche, y nos obliga a repetir la etapa entera. ¡Y mejor no hablemos de las misiones en varias etapas, en las que el nivel de daño y de infracción se mantienen de una a otra y puedes llegar a la última demasiado hecho polvo como para poder completarla!

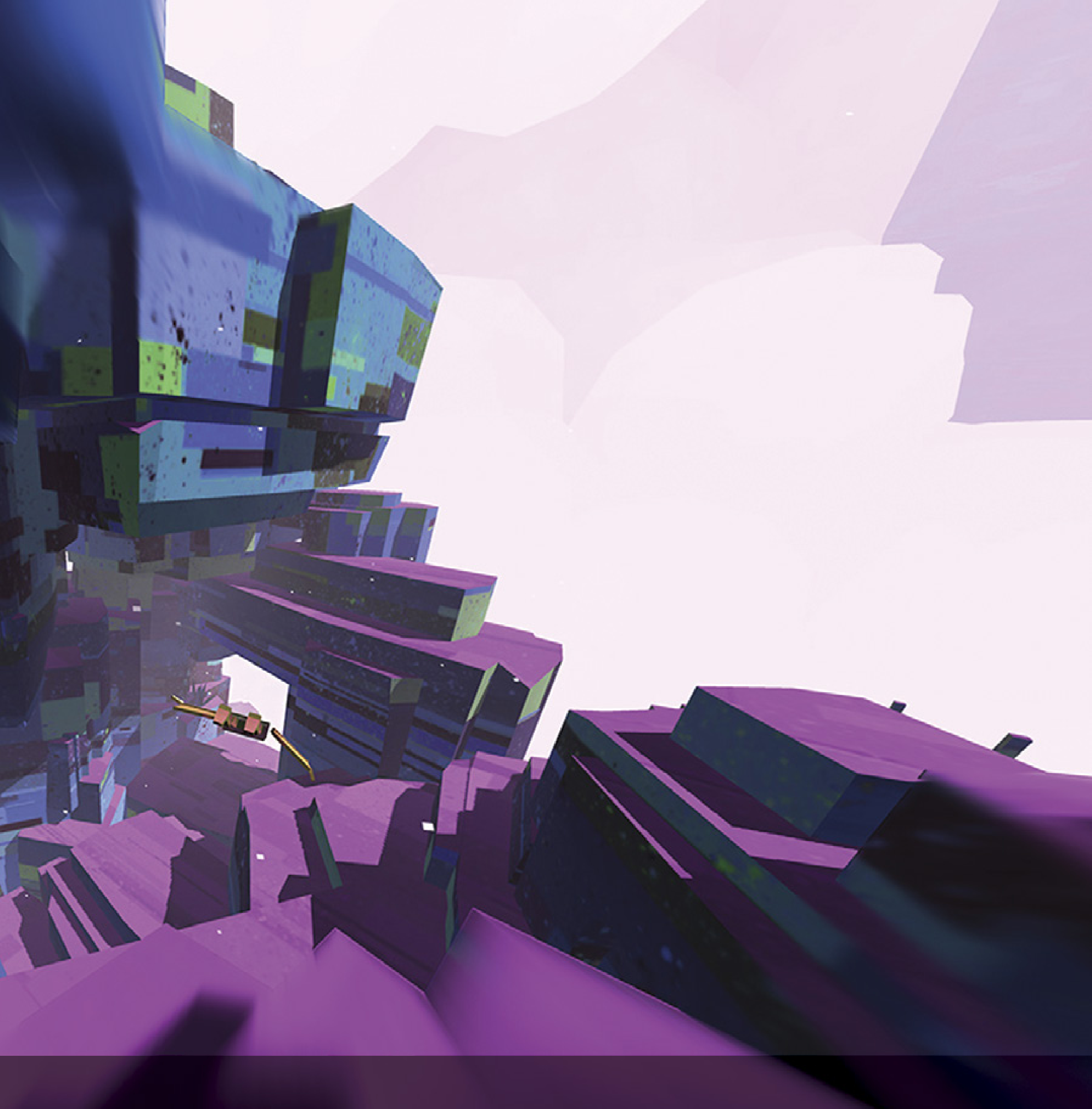


De ese Azar y esa Necesidad resulta la Fatalidad que, demasiadas veces, nos hará abandonar el mando y jurar a los cielos no volver a tocar el juego. Algunos cumplirán la promesa; otros, sin embargo, acabarán por volver, esperando quizás que los hados sean más propicios en su siguiente acometida contra la misión que se les resiste, o confiando en que su habilidad mejore lo suficiente como para superar las trampas que el juego nos tienda. Ante ese selecto grupo, los aciertos de 'Driver' pesan mucho más que esos fallos, quizá porque sus miembros siempre hemos albergado en un rincón de nuestra alma la secreta ansia de ser forajidos modernos; de cabalgar un caballo de cuatro ruedas y cuerpo de hierro, burlando a los agentes de la ley y galopando victoriosos al horizonte. Con los años que tiene a sus espaldas, y pese a la explosión de juegos de *conducción criminal* propiciada por 'Grand Theft Auto III' tan sólo dos años después, 'Driver' sigue teniendo el sabor inimitable de aquellas persecuciones espectaculares del cine de los sesenta y setenta. Y es un sabor que, una vez lo pruebas, deseas volver a saborear una y otra vez.

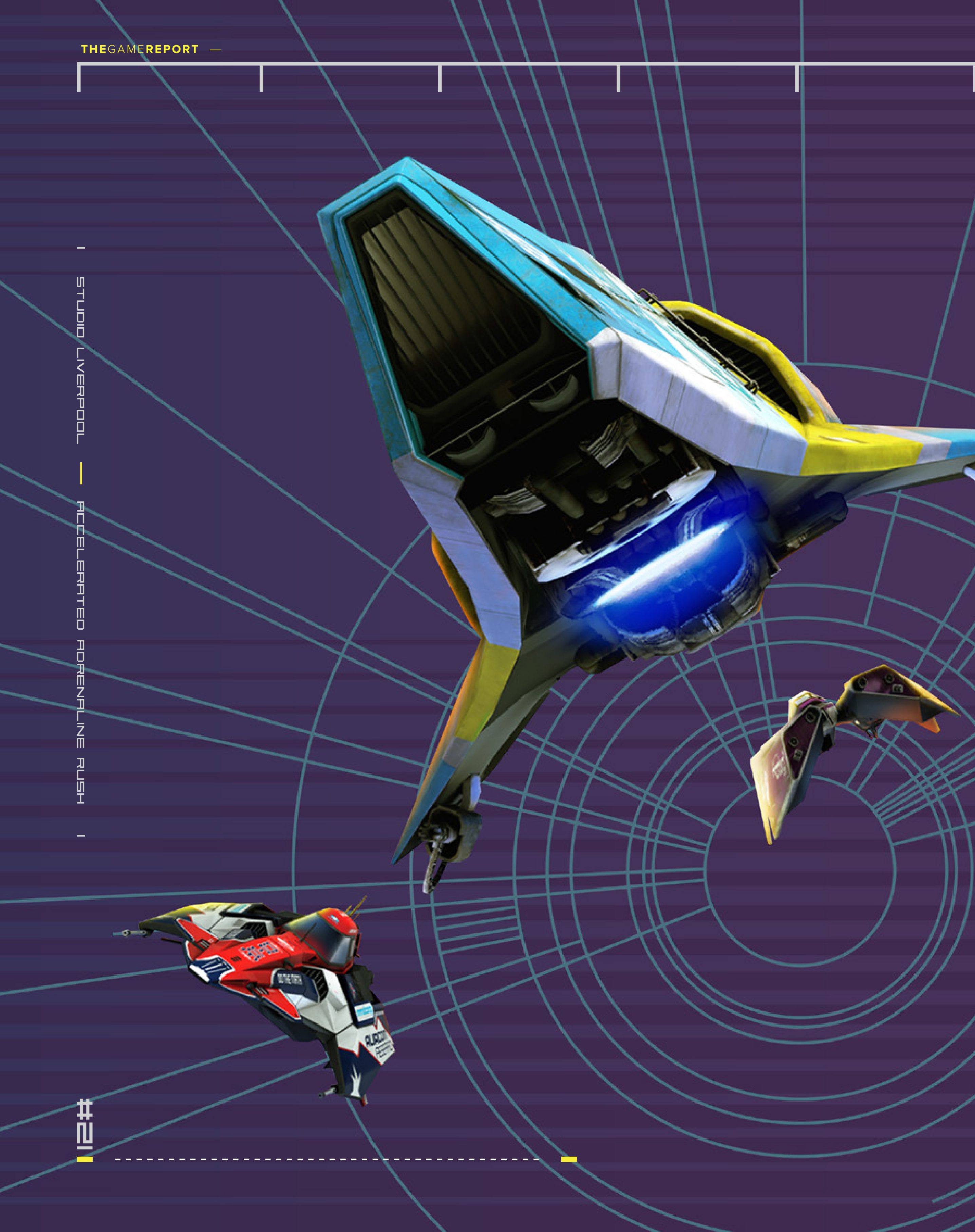


Por las nubes

SUPERFLIGHT
Grizzly Games Co / 2017
PC



El viento sopla contra tu cara. Vuelas alto, muy alto, con el impulso aerodinámico que te proporciona la fuerza del aire. Un rugido constante en tus oídos. El intrincado escenario incrementa la emoción y la adrenalina de cada acrobacia: unas rocas por aquí, un túnel por allá. Surcas las nubes con violencia a la par que con elegancia, porque no hay nada como pasar rozando un peñasco contra el que el más mínimo impacto te mataría de un solo golpe para disparar la emoción hasta lo más alto. *Pum*. Llegó el momento: te has chocado nada más empezar, por ir de chulo. Pero quizá esa es la mejor parte: que siempre habrá una próxima vez.





la saga wipeout.

neo. antigravitational. combat. racing.

POR LUIS GARCÍA

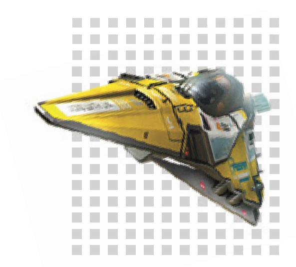
- WIPEOUT
- 2097
- 64
- 3
- FUSION
- PURE
- PULSE
- HD
- 2048
- OMEGA COLLECTION





¿CUÁNTAS SAGAS TRASCIENDEN EN EL TIEMPO? ¿CUÁNTAS CREAN TENDENCIAS A SEGUIR? ¿CUÁNTAS INNOVAN O SIRVEN DE EJEMPLO FUERA DEL MUNDO DEL VIDEOJUEGO? 'WIPEOUT', LA F1 FUTURISTA, LO LOGRÓ FORMANDO PARTE DE UN GÉNERO VENIDO A MENOS COMO EL DE LA CONDUCCIÓN. 'WIPEOUT' ES LEYENDA. Y TODA LEYENDA NACE DE SU HISTORIA.





En pantalla se reproduce una partida de un videojuego visualmente minimalista. Sobre un fondo negro flotan dos palas blancas enfrentadas por lograr que un píxel supere la defensa que ambas barras presentan con su veloz desplazamiento por los límites de la pantalla. Un movimiento tan básico supone salvación y consecuente ataque. Cualquier desliz, el fracaso. Recorrer ese espacio con toda presteza para lograr que ese punto blanco rebotase en nuestra superficie se convertía en un reto basado en los reflejos de quienes participaban directamente en la partida, y un movimiento hipnótico para los posibles espectadores que visualizaban el espectáculo. La velocidad del movimiento, la rápida respuesta exigida a nuestros reflejos y hacer uso de nuestra destreza para hacernos con la victoria es inherente al videojuego desde que éste naciese. Esa necesidad de ir al límite, de mejorar a través del ensayo y error, de sentir el placer de la victoria tras incontables derrotas también forma parte de su ADN. Una descarga de adrenalina invade nuestro metabolismo. Y cuando la victoria y el sufrimiento se convierten en placer, el género de la conducción competitiva brilla y se hace fuerte.

La saga 'Wipeout' es posiblemente la que mejor ha sabido sintetizar la velocidad, el vértigo, el desafío y la diversión. El contexto histórico-social del lugar donde se diseñó, y las circunstancias únicas que rodearon a su creador, Nick Burcombe, propician que hoy valoremos 'Wipeout' como una obra de culto, un referente en su género y una franquicia tan inolvidable como irrepetible. Muchas son las secuelas espirituales que se han lanzado con el paso de los años, algunas tan notables como 'Redout' o el 'Fast Racing' de Shin'en, pero al final, la mejor opción para pilotar y combatir naves antigravitacionales de última generación es volver a la saga futurista de Sony. Un futuro al que también se asoma la Fórmula 1 con el rediseño de su logo, en el que reconocemos el excepcional arte de la saga creada por Burcombe, que paradójicamente basó el *core* de su obra en la competición de monoplazas más rápida y avanzada del mundo. En esas influencias y lecciones extraídas de la F1 es donde da comienzo la historia de la franquicia 'Wipeout'.



↘ UN CONTEXTO ÚNICO

Inglaterra trasciende sus fronteras, ya no por los turistas que plagan nuestras playas, sino por su historia y cultura. Pero una estadística pasa desapercibida: tanto sus pilotos como escuderías son reyes indiscutibles del deporte más importante del motor, realidad que no es producto de los recientes éxitos de Lewis Hamilton. Los ingleses llevan medio siglo copando el primer puesto de la competición, lo que se traduce en una fiel afición que sigue con orgullo los triunfos de sus compatriotas. Por eso, en casa de los Burcombe el pequeño Nick creció viendo las rápidas carreras de Fórmula 1. Su padre fue testigo de cómo varios pilotos británicos se alzaban con la corona, y ahora le tocaría a él ver triunfar al "Escocés Volador" Jackie Stewart o al McLaren pilotado por James Hunt. Pero en la cabeza del pequeño Nick lo más importante no eran las victorias patrióticas, sino la belleza de aquellos monoplazas, su rápido desplazamiento por el asfalto, la avanzada tecnología que sustentaba un *vuelo* sólo al alcance de unos pocos privilegiados y todo el circo mediático y de *marketing*, envoltorio y financiación de aquel espectáculo elitista.

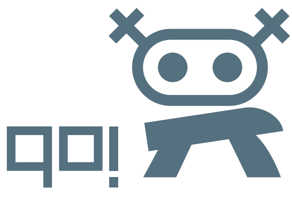
A su computadora BBC Micro B trasladaría aquella afición gracias a 'Revs', simulador de Fórmula 3, publicado en 1984 por Acornsoft, al que dedicaría meses hasta conseguir una vuelta perfecta con aquel monoplaza a través de un complejo sistema de controles. Aún era un niño. Afirma Burcombe haber probado desde aquel entonces cada uno de los juegos de conducción que se han publicado, demostración de una afición que roza la obsesión hacia los coches, la competición… y a los videojuegos. No tardaría mucho en conseguir la primera oportunidad para dar rienda suelta a su creatividad. Por suerte, un estudio dedicado al desarrollo de videojuegos nacía por aquel entonces en Liverpool, cerca de su hogar, y sus caminos no tardarían mucho en cruzarse.

Ficción tras las carreras del futuro

No sólo de carreras viviría la saga de Psygnosis. Un *lore* tan amplio como detallado acompañaría y daría sentido a las competiciones antigravitacionales. Desde el pasado de los pilotos del primer 'Wipeout', la evolución e historia de cada escudería, hasta las causas del fracaso de alguna de las competiciones y posterior nacimiento de otras. Un universo que reforzaría la intención del estudio de crear un futuro creíble.

↘ DE TESTER A CREADOR DE UNA LEYENDA

El destino quiso que el padre de Nick tuviese una imprenta a la que Psygnosis encargaría la impresión de las cajas de su primer videojuego, una aventura *sci-fi* de acción con toques RPG llamada 'Brataccas', que vería la luz en 1986 para Amiga, Atari ST y Macintosh. Esta casualidad, sumada a su afición por los videojuegos, posibilitaría la entrada de Burcombe como primer *tester* fijo del estudio de Liverpool aún siendo adolescente. Su experiencia no quedaría ahí, ya que sus habilidades creativas y de diseño le llevarían a ayudar en la creación de algunas obras previas a 'Wipeout', como 'Infestation', lo que le ca- →

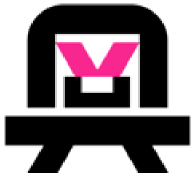


tapultaría hacia el rol de coordinador de *gameplay.* Sus aptitudes y valía le darían la oportunidad de diseñar un jefe de 'Microcosm', un *shooter* sobre raíles ambientado en una distopía futurista, en la que la acción se emplazaría dentro de los intestinos del organismo infectado del presidente de una de las dos corporaciones que enfrentaba el delirante argumento.

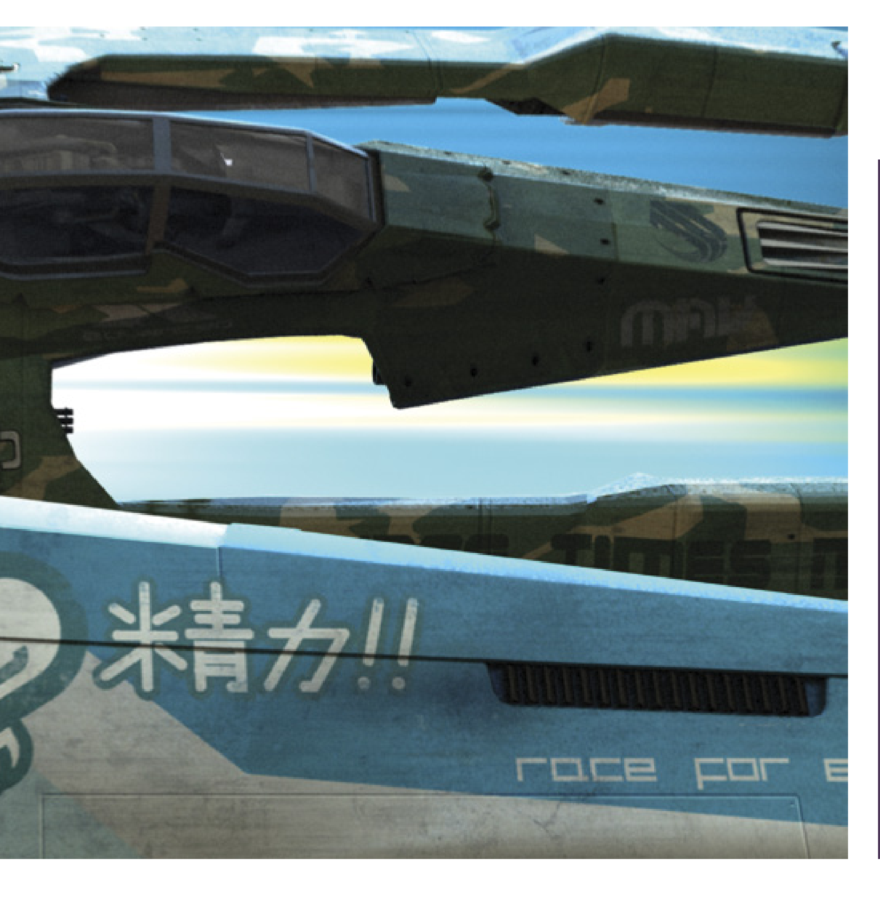
Sin embargo, lo más relevante del título no sería su historia, ni su limitada y criticada jugabilidad. La acción se movía gracias a un motor gráfico realista, renderizado gracias a la última tecnología de Silicon Graphics de principios de los noventa. Los discos compactos empezaban a usarse, y Psygnosis fue de las primeras compañías en exprimir su potencial. Gráficos novedosos y una banda sonora de tal factura que se incluiría en formato CD en alguna de sus ediciones. Y Sony, que tenía entre manos una prematura PlayStation, vio en los de Liverpool tal potencial para exprimir el disco compacto que convirtieron a Psygnosis en el único estudio europeo en el estreno de su primera videoconsola. Tal como recuerda Burcombe, el evento de lanzamiento de PlayStation en Manchester fue multitudinario, colas de ansiosos compradores que en su mayoría deseaban hacerse con tres de los siete títulos del *line-up* inicial: un tal 'Ridge Racer', el primer título tridimensional de lucha con espadas bautizado como 'Battle Arena Toshinden', y la obra de la que había sido creador. Un éxito entre el público europeo propiciado por una campaña de *marketing* y un concepto de juego que nunca antes se había visto. Y un desarrollo también repleto de casualidades, que daría comienzo con Nick echándole horas a la Super Nintendo.



↘ NINTENDO, SÍ, PERO NO F-ZERO



Lo sencillo sería pensar que la mayor influencia de 'Wipeout' recaería en la célebre saga de carreras futuristas de Nintendo, pero no fue 'F-Zero' el juego que marcaría el futuro de Psygnosis, sino una creación de Shigeru Miyamoto con diferentes modos de velocidad que formaban una curva de dificultad asequible y que incluía armas para frenar el avance de nuestros rivales. Este *core* tan representativo de la franquicia de Nintendo marcaría de tal forma a Nick que lo usaría como referente en toda su carrera. Pero más allá de sus mecánicas, 'Super Mario Kart' sería el juego que le motivaría a luchar sin éxito por la victoria del modo 150 cc en infinidad de ocasiones. Hasta que, producto del hastío, decidiese bajar el volúmen de la banda so-



«LA SAGA 'WIPEOUT' ES POSIBLEMENTE LA QUE MEJOR HA SABIDO SINTETIZAR VELOCIDAD, VÉRTIGO, DESAFÍO Y DIVERSIÓN»



nora del juego para poner la música *techno* que en su día a día disfrutaba. Un cambio ambiental que supondría una variación drástica en el clímax de la partida. Aquel estilo de música de club, rápido, potente y monótono le introdujo en un estado mental transitorio en el que la extremada velocidad de carrera y la música fluían al unísono, aupando a Burcombe a la primera posición. Como si el cénit de la música, ese momento tan esperado que provoca las mayores emociones, coincidiese con el cruce victorioso de la meta. Los pelos como escarpias y el nacimiento de un cosquilleo eléctrico desde su columna vertebral: acababa de descubrir cómo alcanzar el éxtasis con un videojuego.

No sería de extrañar que tal revelación le hiciese meditar sobre la aplicación de aquella experiencia. La respuesta llegaría pocos días después, al quedar en el pub Shrewsbury Arms de Oxford con su compañero de estudio Jimmy Boxers, que llevaría con él sus naves futuristas diseñadas cinco años atrás para el título de Amstrad 'Matrix Marauders'. En ese momento algo encajó en la cabeza de Nick, y de ambos brotaría la idea de un *rally* futurista. El concepto calaría en Psygnosis, poniendo a Nick al frente del proyecto. Aunque la primera versión de 'Wipeout' sería algo mucho más sucio, basto, lejos del diseño limpio y avanzado que acabaría identificando a la franquicia; un cambio visual responsabilidad de la película 'Hackers', protagonizada por Angelina Jolie, que encargaría al estudio británico una *demo* en la que 'Wipeout' debía verse futurista, rápido y limpio. La película muestra a sus protagonistas enfrentados por el récord de

puntuación del juego más famoso de su universo *ciberpunk*. Aquel 'Wipeout' transmitía innovación, competición, velocidad, agresividad y madurez. Una fórmula inédita hasta el momento para un videojuego que lograría calar entre el público, más cuando la película vería la luz coincidiendo con el estreno de la primera PlayStation. Un movimiento publicitario que incluía pancartas de Sony y PlayStation a los laterales del circuito, y que se sumaría al conjunto de *marketing* diseñado en exclusiva para la obra de Psygnosis como carta de presentación distintiva, única, para la saga. En esa necesidad de conectar con el público adolescente sería básico un *branding* representativo, diferencial, capaz también de potenciar el mensaje innovador y limpio de 'Wipeout'. Un hito que requeriría los servicios de The Designers Republic y de la escena *techno* de los noventa.

↘ THE DESIGNERS REPUBLIC Y LA TECHNO CONNECTION

1986 trajo consigo la creación del estudio de diseño fundado por Ian Anderson y Nick Phillips, afincado en Sheffield y bautizado como The Designers Republic, especialista en la creación de marcas y portadas relacionadas con el mundo de la música más *underground*. Entre sus aportaciones se encuentran trabajos para sellos como Warp Records y grupos de la talla de Autechre y Aphex Twin, incluso incursiones en el mundo del videojuego, llegando a crear la portada del primer 'Grand Theft Auto' en 1997. Su dilatada experiencia en diseños llamativos e innovadores les hizo idóneos para crear todo el *branding* de 'Wipeout'. Su labor comprendería la portada de los juegos, las pancartas comerciales distribuidas por los circuitos, los logos y los vinilos que adornarían las relucientes carrocerías flotantes de las escuderías de la saga. De ellos también serían los iconos representativos de cada arma o la interfaz de usuario. La fusión del neón con la cultura pop japonesa encajaba perfectamente con el género de las carreras, así que sólo quedaba aplicar lo que mejor sabían hacer: traer la estética del futuro al presente. El resultado fue tan bueno que tras más de dos décadas, el conjunto de diseños creados para el primer título, y que serviría de base para el resto de la serie, se mantiene igual de innovador, trascendiendo incluso la industria del videojuego.

Pero su papel no acabaría al darle una personalidad única a la competición de carreras antigravitacionales, ya que Sony decidiría aprovechar la conexión de su transgresora creación con la escena de clubs donde se pinchaba *techno*, siendo la primera vez que los videojuegos entraban en las discotecas. Esta incursión fue acompañada de un anuncio diseñado por The Designers Republic que mostraba a Sara Cox, conocida *deejay* inglesa, con una aparente sobredosis representada por una hemorragia nasal, algo que ayudó a expandir el rumor de que la E mayúscula estilizada del título del primer 'Wipeout' era un guiño directo al éxtasis, droga sintética popular en aquel entonces. El eslogan del cartel, «a dangerous game», sumado a la imagen impactante del estado de sus protagonistas, alejaba a la obra de ese cliché que tildaba al videojuego de infantil. Esa aura prohibida que desprendía el *marketing* creado por el estudio de diseño inglés se convertiría en el mejor reclamo para la juventud de la época, que acabaría de morder el anzuelo gracias a esa banda sonora que también marcaba la diferencia con todo lo establecido, y que jugaría un papel tan importante dentro de la experiencia de la saga.

Ni el mejor *branding* ni el diseño futurista de las naves aseguraban que la experiencia jugable de 'Wipeout' transportase a ese estado mental donde la acción y la velocidad fluían en conjunto. La clave, como sabía Burcombe, recaía en la banda sonora →



Marcar el camino de un género

Hasta la llegada de 'Wipeout', ningún juego de conducción había tenido una banda sonora licenciada, y menos de un estilo de música como el *techno* de los noventa. Cada juego de la saga supone un documento sonoro que representa a la perfección las tendencias de la música electrónica *underground*. Desde *drum & bass* al *house* progresivo o el *electro*. Cuando escuches la música electrónica que suena en las radios de cualquier otro juego con mecánicas de conducción, recuerda quién fue el maestro.




AG-SYS


O.D.
assegai
developments


muricom


TECHNOLOGIES


EG.X
TECHNOLOGIES


feisar.


GOTEKI
45


G TECH
SYSTEMS


harimau


icaras


mirage


PIRANHA.A


QIREX-RD


TIGRÔN
ENTERPRISES


TRIAKIS


tron-über
RACING DEVELOPMENTS




F7200
racing
league






ANTI-GRAVITY
RACING CHAMPIONSHIPS


anti-gravity racing league

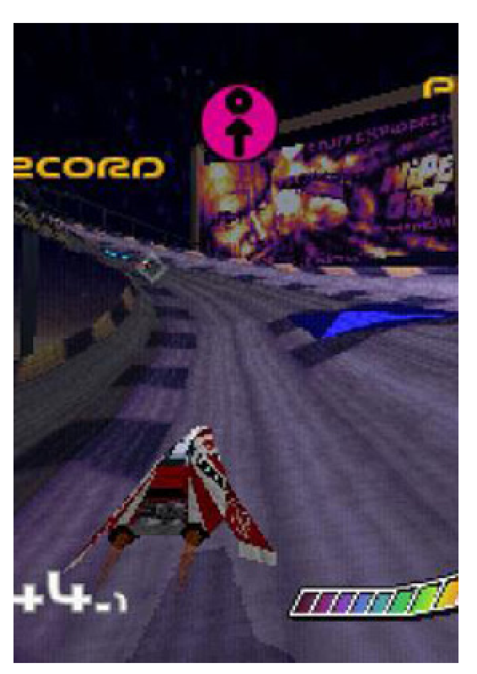

F5000



que haría las veces de nitroglicerina en la percepción de los jugadores. Psygnosis fue de los primeros estudios en incluir música licenciada, posible gracias al formato CD de la primera PlayStation. Burcombe, tras intentar sin éxito hacerse con los servicios de sus estrellas predilectas de la escena *underground*, logró captar la atención del grupo Orbital, que quedó prendado de la acción del primer juego de la franquicia y adaptó su tema 'P.E.T.R.O.L.' a lo que se requería: innovación, futurismo y velocidad. El grueso de la banda sonora del primer 'Wipeout' fue compuesto por CoLD SToRAGE; su excelente obra lograría el efecto buscado. Con aquel diseño futurista e innovador, un *branding* espectacular y una música prohibida que corría al ritmo de la Fórmula 1 del futuro, ¿quién no iba a querer tener el juego en su recién estrenada PlayStation?

↘ NACIMIENTO DE LA LEYENDA

A día de hoy, 'Wipeout' se siente único dentro de la saga, aun con sus flaquezas. Representaba todo lo que Burcombe había soñado. Los seis circuitos incluidos eran a cual más divertido de recorrer. En ellos se puede comprobar la influencia de los trazados de la Fórmula 1: largas rectas que se sucedían con curvas de ángulos dispares y *chicanes* entrelazadas, obligando a soltar el acelerador y hacer uso de las propulsiones laterales que nos dejaban girar de forma más abrupta. Y aun así, nada nos aseguraba que no acabásemos impactando con las barreras laterales, el límite físico de los circuitos.



La F3600 se emplazaba en un futuro cercano, sólo cincuenta y siete años después de la publicación del juego, por decisión del estudio, que necesitaba que se sintiese tan próximo en tiempo como para ser reconocible. Y ese origen cronológico de las competiciones antigravitacionales, que duraría hasta la publicación del exclusivo de Vita —último título de la saga y el estudio—, coincide casualmente con la jugabilidad más imperfecta de toda la serie, foco de las críticas negativas al título. 'Wipeout' era incontrolable, como un caballo salvaje, y para alcanzar la doma de la bestia debíamos saborear la derrota más de lo que nos hubiese gustado. La imposibilidad de avanzar en los torneos a raíz de un control y una inteligencia artificial no del todo pulidos impedía de forma excesiva el avance del jugador. Pero también estos defectos en la jugabilidad representaban un nivel de dificultad que no se volvió a encontrar en las secuelas. Encarar aquellos saltos vertiginosos, sentir el ansia de caza de tus oponentes y rezar por no recibir el impacto de un cohete. En el peor de los casos, una vez caídos al vacío, debíamos esperar a que una grúa nos devolviese a pista. Y adiós victoria.

Por fortuna, el campeonato F3600 nos daba tres oportunidades por carrera para poder quedar entre los tres primeros; agotarlas en cualquiera de los seis circuitos supondría volver a empezar. Y ésta era una tesitura más que probable. Ni la clase Venom del campeonato, representación de la



«'WIPEOUT' ERA INCONTROLABLE, COMO UN CABALLO SALVAJE, Y PARA ALCANZAR LA DOMA DE LA BESTIA DEBÍAMOS SABOREAR LA DERROTA MÁS DE LO QUE NOS HUBIESE GUSTADO»



dificultad más asequible, aseguraba el éxito; no hablemos ya de la que demandaba un nivel de habilidad más elevado, bautizada como Rapier. El diseño cada vez más sinuoso de las seis carreras llevaban implícita una curva de dificultad ascendente. Tampoco nos ayudaría el uso de las armas de ataque por parte de los pilotos hostiles, que incluían misiles teledirigidos, cohetes o minas. La penalización por salirnos de la trazada y chocar contra el lateral de la pista era una disminución abrupta en nuestra velocidad que podía sentirse excesiva. Para compensar, Psygnosis distribuiría placas que nos darían un plus de velocidad al pasar por encima de ellas, y escudos que impedían temporalmente que las armas hostiles nos detuviesen. Estas armas también serían accesibles a través de placas repartidas por los circuitos, lo cual se mantendría en el resto de la saga, convirtiéndose en parte de su *core* más representativo.

↘ WIPEOUT 2097, LA SECUELA PERFECTA

El *feedback* recibido por Psygnosis sirvió para detectar qué se podía mejorar en la secuela que se publicaría un año después. Cuenta Burcombe que fue tal el éxito del primer título que tanto el estudio inglés como The Designers Republic trabajaron con un extra de motivación para poder lanzar el juego tras siete meses de desarrollo, un tiempo récord si contamos que 'Wipeout 2097', bautizado como 'Wipeout XL' en América por razones comerciales, se considera uno de los mejores títulos de la historia y el mejor juego de conducción fu- →



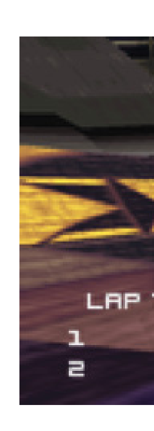
Competición en compañía

Antes de la llegada del multijugador *online*, 'Wipeout' ya ofrecía la posibilidad de jugar acompañado a través de pantalla dividida, aunque no siempre sería tan sencillo. Los dos primeros juegos de la saga obligaban a usar el cable de conexión entre dos PlayStation, que requería a su vez tener en el mismo habitáculo dos televisores. Una dificultad que podría el único punto negativo a '2097', el juego mejor valorado de la saga.

turista hasta la fecha en medios prestigiosos como Time o IGN. Burcombe trabajaría junto a Andy Satterthwaite, implicado en la producción del primer título de la saga para PC, reconvertido ahora en productor de su secuela. La primera idea consistió en crear una expansión de pistas para ampliar la experiencia del primero, pero Andy insistió en trabajar en el diseño de una nueva competición, la F5000 AG Racing, que tendría lugar justo un siglo después.

La columna vertebral de su antecesor se mantendría intacta. Como escuderías repetían Qirex, Auricom, Feisar y AG System. Los campeonatos presentarían una curva de dificultad más asequible, al contar con cuatro dificultades: a las ya conocidas Venom y Rapier se unirían Vector, como puerta de acceso a los neófitos, y Phantom, orientada a los más habilidosos pilotos. También se mejoraría la inteligencia artificial de las naves y se suavizaría su control. Mientras por un lado disminuía el reto, por el otro se agregó un elemento que ya no abandonaría la saga y que elevaría el nivel de dificultad. La barra de velocidad ahora tenía compañía: los impactos hostiles de las armas enemigas no sólo frenarían nuestro avance, sino que reducirían nuestra barra de vida. Una vez agotada, seríamos testigos de cómo nuestro vehículo supersónico ardía en llamas justo antes de explotar. Pero siguiendo con las influencias de la Fórmula 1, Psygnosis incluyó al final de cada vuelta una zona de repostaje, que servía para devolver nuestra nave a su estado óptimo, no sin la lógica penalización en nuestro ritmo de carrera por la maniobra de supervivencia, lo que nos invitaba a ser lo más evasivo posible.

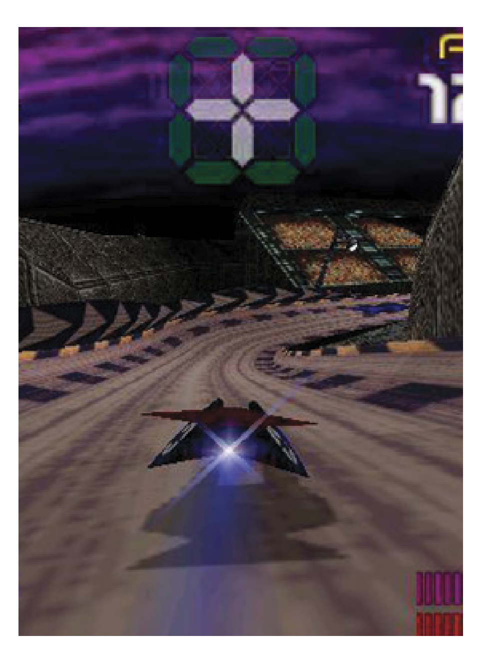
Las pistas mantenían la estética de su antecesor: niveles urbanos oscuros que se alternaban con otros más luminosos, generalmente emplazados en entornos naturales y siempre basados en países reales, para fortalecer la idea de un futuro tan cercano como posible. Una marca de bebida revitalizante aparecía esponsorizando la acción, recordando a las pancartas publicitarias que rodean las competiciones reales. El juego seguía siendo tan rápido y exigente como su antecesor, y gracias a todas las mejoras orientadas a la jugabilidad adquirió una forma más compensada y estable, lo que auparía a 'Wipeout 2097' como uno de los mejores de la historia.











SALTO A LA COMPETENCIA

Quizá por ello la versión de Nintendo 64, lanzada en 1998, se basaba en la experiencia de ‘2097’ —curiosamente la acción transcurría justo un año después, en 2098—. Niveles reciclados en nuevas localizaciones respecto a los creados para los dos títulos de PlayStation, con ciertos recortes debido a las limitaciones del cartucho de la consola de Nintendo. Un hecho relacionado con este *handicap* sería el tiempo de carga del juego, justificado por Psygnosis por la obligada descompresión de la música, gracias a lo que podemos hablar de una de las mejores bandas sonoras de todo el catálogo de la máquina. El carácter conservador del título mantenía las mismas escuderías y armas que en sus predecesores. Aparte de poder disfrutar del terremoto, que haría su primera aparición en el segundo juego de la saga con un poder destructor tal que lo convertiría en una de las armas favoritas, el juego introduciría en exclusiva el Cyclone, poder desbloqueable por progreso que potenciaba el efecto dañino del resto de ataques.

Las novedades más remarcables se verían en la jugabilidad, ya que ‘Wipeout 64’ introduciría nuevos modos de juego, como los retos de armas, que nos obligaban a eliminar un número concreto de contrincantes. También debíamos vencer en una carrera contra el crono, quedar por delante de nuestros adversarios, o un modo llamado Super Combo, que nos re- →

Psygnosis en venta

La relación entre el estudio de Liverpool y el fabricante de consolas vivió una época de crisis a raíz de la independencia que mostraban. La publicación de sus juegos en otras plataformas, ya siendo parte de Sony, primero con la versión de Saturn de 1996 del primer ‘Wipeout’, que arrastraba ciertas limitaciones visuales por la dificultad de la consola en usar la configuración multiprocesador, y luego el exclusivo de Nintendo 64, motivaron la venta del estudio, alcanzando un precio de venta de trescientos millones de dólares. Por suerte, las diferencias menguaron y Sony se haría de forma definitiva con su exclusividad.

taba a conseguir todos los objetivos de forma simultánea. Estas novedades y la posibilidad de controlar nuestra nave a través del *joystick* analógico del mando de la consola de Nintendo permitirían disfrutar de una experiencia más variada y placentera respecto a sus antecesores. 'Wipeout 64' brillaba por el nivel de diseño de sus pistas y por un universo al que nadie hacía sombra. Sería la última vez que la franquicia viajaba a una plataforma que no tuviese el sello de Sony, porque el fabricante japonés se haría de forma definitiva con los servicios de Psygnosis como estudio propio. Un cambio que no vendría solo, ya que el estudio inglés ya había encargado una nueva imagen para el primer exclusivo de la saga para PlayStation.



↘ WIPEOUT 3 Y EL ESTANCAMIENTO DE LA FRANQUICIA

'Wipeout 3' traía bajo el brazo alguna revolución. La primera, la más obvia, era un cambio estético que llamaba la atención desde el propio menú del juego. Minimalista, claro a la vista, avanzado dentro de la innovación a la que ya estábamos acostumbrados. The Designers Republic, por petición expresa de Psygnosis, nos traía un futuro todavía más real. Lejos quedaban aquellos niveles que rozaban la distopía *cyberpunk*. Aunque la competición F7200 estaba emplazada en el año 2116, los detalles de los niveles y la arquitectura que envolvía los circuitos se volvían mucho más reconocibles gracias a un mayor aprovechamiento de las bondades técnicas de la consola, siendo uno de los pocos juegos de su catálogo en alcanzar una resolución de 720x480. El juego se veía espectacular. Allí estaban las pantallas reproduciendo la acción en tiempo real, los paneles animados en la salida y aquellas naves que adquirían nuevas y diversas formas aerodinámicas. A esta mejora visual se le sumaba la posibilidad de jugar con los *joysticks* analógicos →

> «'WIP3OUT' SE DISFRUTABA TANTO COMO SUS ANTECESORES, CONVIRTIENDO AL TRINOMIO EN UN CONJUNTO DE EXPERIENCIAS QUE MARCARON UNA MÁQUINA Y A UNA GENERACIÓN»



FX350
HD FURY

FEISAR.
FEDERAL EUROPEAN INDUSTRIAL SCIENCE AND RESEARCH

PIRANHA.A
ADVANCEMENTS

AG SYSTEM.
ANTI-GRAVITY SYSTEM

EG-X
TECHNOLOGIES



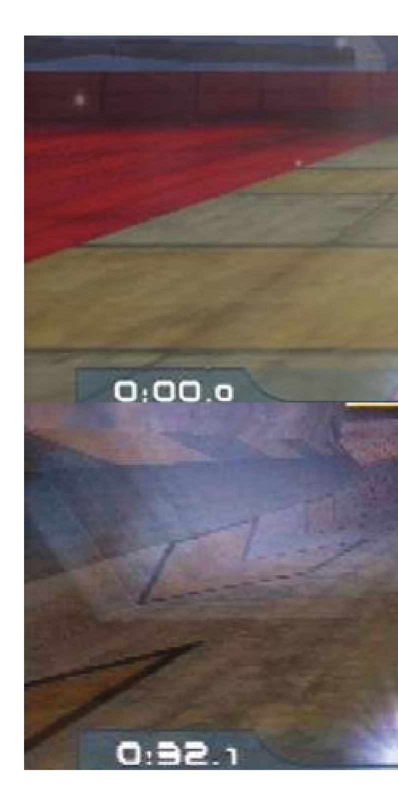
del nuevo mando de Sony, un lujo cuando lo que tenemos entre manos es el pilotaje de vehículos que alcanzaban los 500 km/h.

A nivel jugable pocas novedades, se mantenía gran parte de lo que había funcionado en los títulos anteriores. Ahora podíamos usar una propulsión extra que minaba la energía de la nave, aunque corríamos el riesgo de no acabar la carrera si se abusaba de la ayuda. La curva de dificultad se sentía más pronunciada, y exigía perseverancia para poder controlar las formas sinuosas de los circuitos, con bifurcaciones poco aparentes que otorgaban cierta ventaja en las nuevas velocidades a las que nos iríamos enfrentando. Pero aunque la experiencia de juego se mantenía intacta, la prensa especializada echó en falta más evolución en la jugabilidad. Quizá conscientes de ese posible estado de estancamiento, Psygnosis intentó compensar al jugador incluyendo cuatro equipos más a la parrilla de salida: Goteki 45, Piranha, Assegai e Icaras. A las ocho nuevas pistas jugables se le unirían ocho más incluídas en una edición especial que se lanzaría a mediados del año 2000.

Luego llegaría un cierre de etapa en Psygnosis, con el cambio de generación a la vuelta de la esquina, que incluía un título que aun siendo revolucionario en lo estético no lograría llegar al gran público, con un número de copias vendidas poco reseñable; y lo más importante, perdiendo en parte esa aura innovadora que habían generado con los anteriores títulos. Aun así, la tercera parte de la franquicia en PlayStation se disfrutaba tanto como las dos anteriores, convirtiendo al trinomio en un conjunto de experiencias que marcaron una máquina y a una generación. 'Wipeout 3' también sería el último juego desarrollado por Psygnosis como tal, ya que la división europea de Sony lo bautizaría como Studio Liverpool. Soplaban vientos de cambio, y vendrían con un título para la nueva generación que no iba a dejar a nadie tibio.

↘ SALTO GENERACIONAL, ATERRIZAJE ACCIDENTADO

2002 traería consigo el lanzamiento de 'Wipeout Fusion', único título exclusivo de la saga para la que sería la nueva sobremesa de Sony: la PlayStation 2. La F9000, competición emplazada en el año 2160, traería consigo un cambio de diseño que dejaría en *shock* a cualquier seguidor de la franquicia. Pasar de una ambientación tan avanzada a estar compitiendo en lo que podría ser perfectamente un circuito emplazado en el planeta Tatooine de 'Star Wars' dolía. El predominio del metal en los circuitos dejaba paso a vegetación, arena, nieve y cemento. 'Fusion' era un 'Wipeout' que no se sentía como tal, y eso costaba digerirlo. Volvían los pilotos con avatares, recuperados del estreno de la saga, con un arte ni mucho menos sofisticado. Lo *cartoon* se había implantado en la serie de carreras futuristas por excelencia, y la causa era un acercamiento a 'F-Zero GX'. Un movimiento desilusionante incluso para el jefe de diseño del estudio, Colin Berry. Quizá





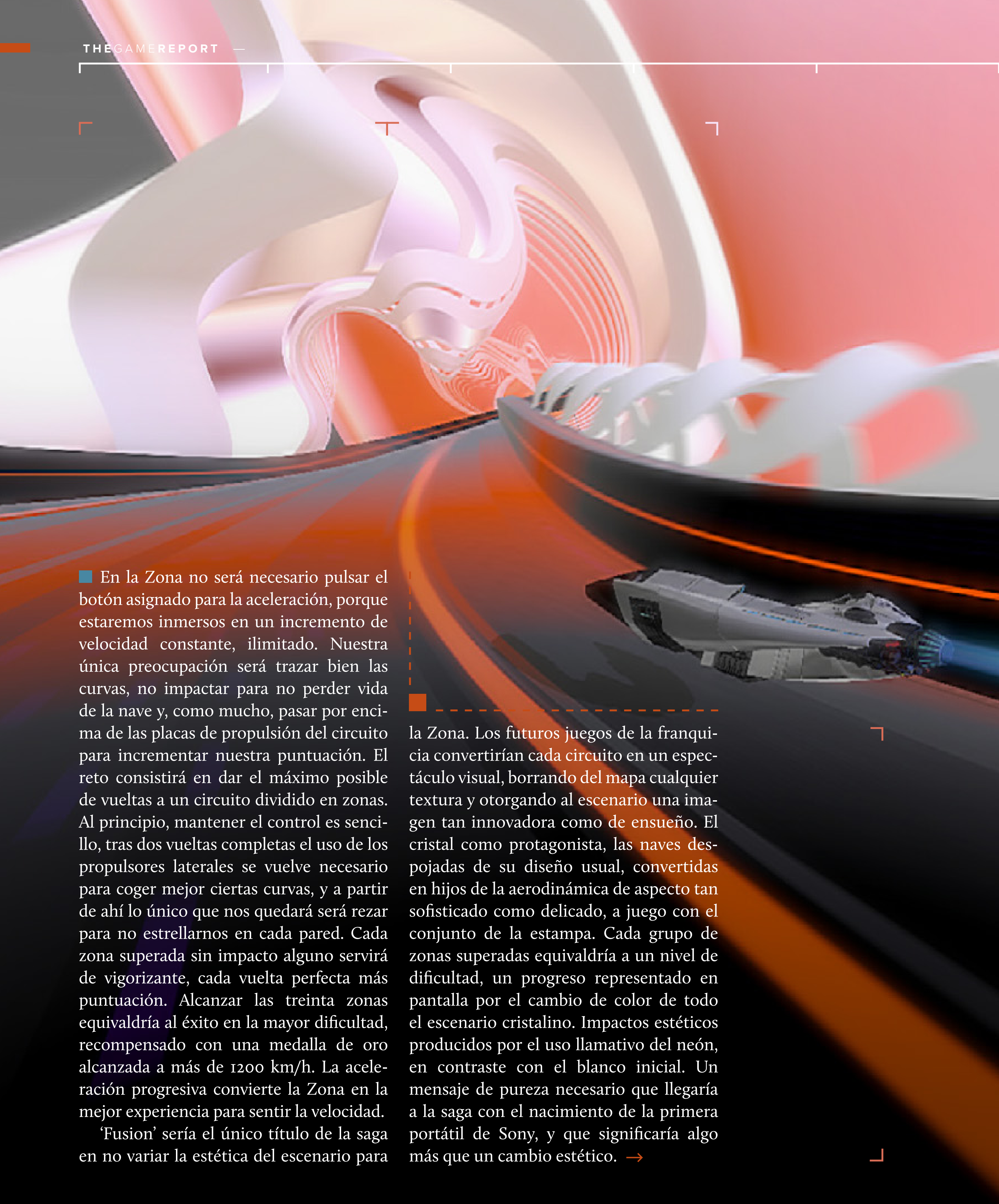


la necesidad de remontar las ventas obligó a volverse más comercial, más accesible, aunque implicase perder la identidad que se había forjado tras cuatro títulos. Las naves antigravitacionales estaban ahí. Ahora se podía mejorar su rendimiento y aspecto, la velocidad no había desaparecido, ni siquiera la diversión, pero el juego no era reconocible dentro de la saga. El trabajo realizado por The Designers Republic, que había dotado de identidad propia al proyecto, ya no se sentía, camuflado entre otros estilos que poco o nada tenían que ver con la saga.

Aun así, 'Wipeout Fusion' era un juego remarcable: siete circuitos divididos en tres variantes que se sentían distintas, esquivando así la sensación de monotonía. Cada circuito escondía zonas ocultas con placas de turbo, atajos y bifurcaciones, incluso zonas bastante abiertas para lo que nos tenían acostumbrados, con posibilidad de escoger entre más de una trazada. Por supuesto, las más arriesgadas estaban premiadas con la entrega de un arma o una propulsión. Otro aspecto importante del diseño de circuitos de 'Fusion' fueron las zonas de *looping,* que contaban con una imantación que daba lógica a la maniobra. La F9000 constaba de una liga con siete campeonatos y una curva de dificultad asequible con retos específicos contra pilotos adversarios que servían para desbloquear sus naves. Modos donde lo importante sería ser el último superviviente tras hacer buen uso de las armas y protecciones, o ser el mejor destructor. También contrarrelojes, y un modo arcade que serviría para desbloquear nuevas carreras. Pero el más destacable a partir desde ese momento y en el resto de la saga, el que definiría definitivamente la velocidad dentro de franquicia, era el vertiginoso modo Zona. →

¡Sorpresa!

Una constante en la franquicia de Psygnosis sería el desbloqueo de contenido tras completar los campeonatos en su dificultad máxima, ya fuesen escuderías, circuitos o prototipos. Una fijación que también marcaría la forma de liberar campeonatos y retos, no fuese que quisiéramos ser monjes antes que monaguillos.

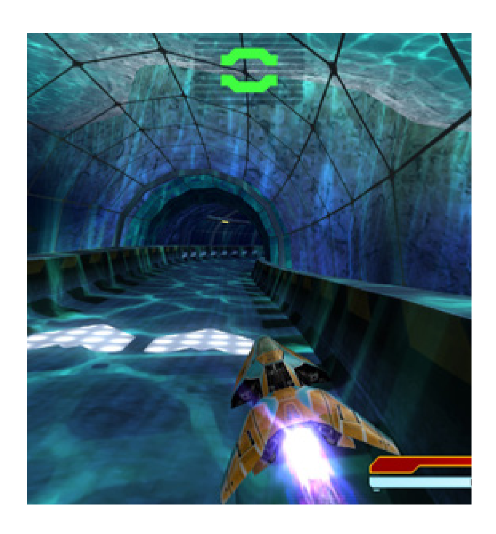


En la Zona no será necesario pulsar el botón asignado para la aceleración, porque estaremos inmersos en un incremento de velocidad constante, ilimitado. Nuestra única preocupación será trazar bien las curvas, no impactar para no perder vida de la nave y, como mucho, pasar por encima de las placas de propulsión del circuito para incrementar nuestra puntuación. El reto consistirá en dar el máximo posible de vueltas a un circuito dividido en zonas. Al principio, mantener el control es sencillo, tras dos vueltas completas el uso de los propulsores laterales se vuelve necesario para coger mejor ciertas curvas, y a partir de ahí lo único que nos quedará será rezar para no estrellarnos en cada pared. Cada zona superada sin impacto alguno servirá de vigorizante, cada vuelta perfecta más puntuación. Alcanzar las treinta zonas equivaldría al éxito en la mayor dificultad, recompensado con una medalla de oro alcanzada a más de 1200 km/h. La aceleración progresiva convierte la Zona en la mejor experiencia para sentir la velocidad.

'Fusion' sería el único título de la saga en no variar la estética del escenario para la Zona. Los futuros juegos de la franquicia convertirían cada circuito en un espectáculo visual, borrando del mapa cualquier textura y otorgando al escenario una imagen tan innovadora como de ensueño. El cristal como protagonista, las naves despojadas de su diseño usual, convertidas en hijos de la aerodinámica de aspecto tan sofisticado como delicado, a juego con el conjunto de la estampa. Cada grupo de zonas superadas equivaldría a un nivel de dificultad, un progreso representado en pantalla por el cambio de color de todo el escenario cristalino. Impactos estéticos producidos por el uso llamativo del neón, en contraste con el blanco inicial. Un mensaje de pureza necesario que llegaría a la saga con el nacimiento de la primera portátil de Sony, y que significaría algo más que un cambio estético. →

↘ PUREZA, PORTÁTILES Y RENACIMIENTO

En Studio Liverpool lo tenían claro: 'Fusion' fue un error del que debían aprender, y la mejor forma de hacerlo era volver a los inicios. Si la saga se había caracterizado por un diseño limpio, futurista e innovador, el siguiente juego de la franquicia, el que saldría junto al estreno de la primera portátil de Sony, debía ya no sólo recuperar la identidad pasada, sino evolucionarla. El éxito dependía de lanzar un mensaje sofisticado que anunciase que 'Wipeout' se había renovado, purificado. El blanco como color predominante, un menú minimalista con tonalidades y líneas suaves, llamativas pero limpias. Como base, la fórmula lograda en 'Wipeout 3': circuitos repletos de detalles, más luminosos y cristalinos, incluso acuáticos. Naves con diseños más elaborados que incluían una apariencia alternativa para cada una de escuderías clásicas. Sería el momento de introducir en la saga el contenido descargable, que traía consigo tanto escuderías nuevas como circuitos, pudiendo llegar a duplicarse el número de pistas disponibles vía DLC. 'Wipeout Pure' supondría un punto de inflexión en la saga, asentando definitivamente las bases jugables de los futuros títulos de la saga. La zona de repostaje de energía que nos acompañaba desde '2097' se vería relegada por la absorción de las armas, que creaba un efecto vigorizante instantáneo. Y ahora, aprovechando los vertiginosos saltos repartidos por los circuitos, y tras mover la dirección de forma lateral, provocaríamos que la nave voltease sobre sí misma para ganar un importante impulso que disminuiría de forma parcial nuestra vitalidad. Una evolución del turbo añadido en 'Wipeout 3', que otorgaría a esos breves vuelos un lugar en la estrategia de carrera y ganas de agarrarnos donde pudiésemos por la espectacular pirueta, más digna del vuelo de un pájaro ligero que de una nave metálica de más de siete metros de largo.



'Pure' y su competición FX300, emplazada en el año 2197, se siente como un título que va de la mano con el siguiente juego de la saga. De hecho, su campeonato es el FX400, disputado en el año 2207 según el *lore* de la saga. Lanzado en 2007 para PSP, y en PlayStation 2 dos años después, 'Pulse' recuperaba la imantación para mantener las naves controladas en los *loops* de los circuitos. Además, introducía la lealtad a las escuderías y el desbloqueo de pinturas por progreso. Pero quizá lo más reseñable fuera la implantación del modo campaña basado en grupos de eventos divididos en celdas hexagonales, con un diseño llano y sofisticado que calaría en el futuro de la saga. Este formato nos obligaba conseguir una serie de puntos otorgados por nuestras victorias para poder avanzar al siguiente nivel del panel. Cada grupo de eventos incluía no sólo carreras: también la Zona, contrarreloj, vuelta rápida o el modo Eliminación, que consistía en ser quien más contrincantes eliminase o más daño lograse hacer en un espacio de tiempo concreto. 'Pure' y 'Pulse' asentarían las bases tanto a nivel jugable como estético de la saga, encontrando gran parte de su contenido reciclado en las futuras generaciones, ya fuera como contenido principal o vía DLC. →



Cuando las alturas significan evolución

No sería de extrañar que 'Wipeout' buscase desde siempre despegarse del suelo. Circuitos suspendidos en el cielo, saltos imposibles y recorridos dignos de las montañas rusas más vertiginosas. Pero alcanzar el avance tecnológico necesario para tocar el cielo no saldría gratis, y caer al vacío se convertiría en una posibilidad a tener en cuenta.

RECICLAJES PORTÁTILES Y EN ALTA DEFINICIÓN

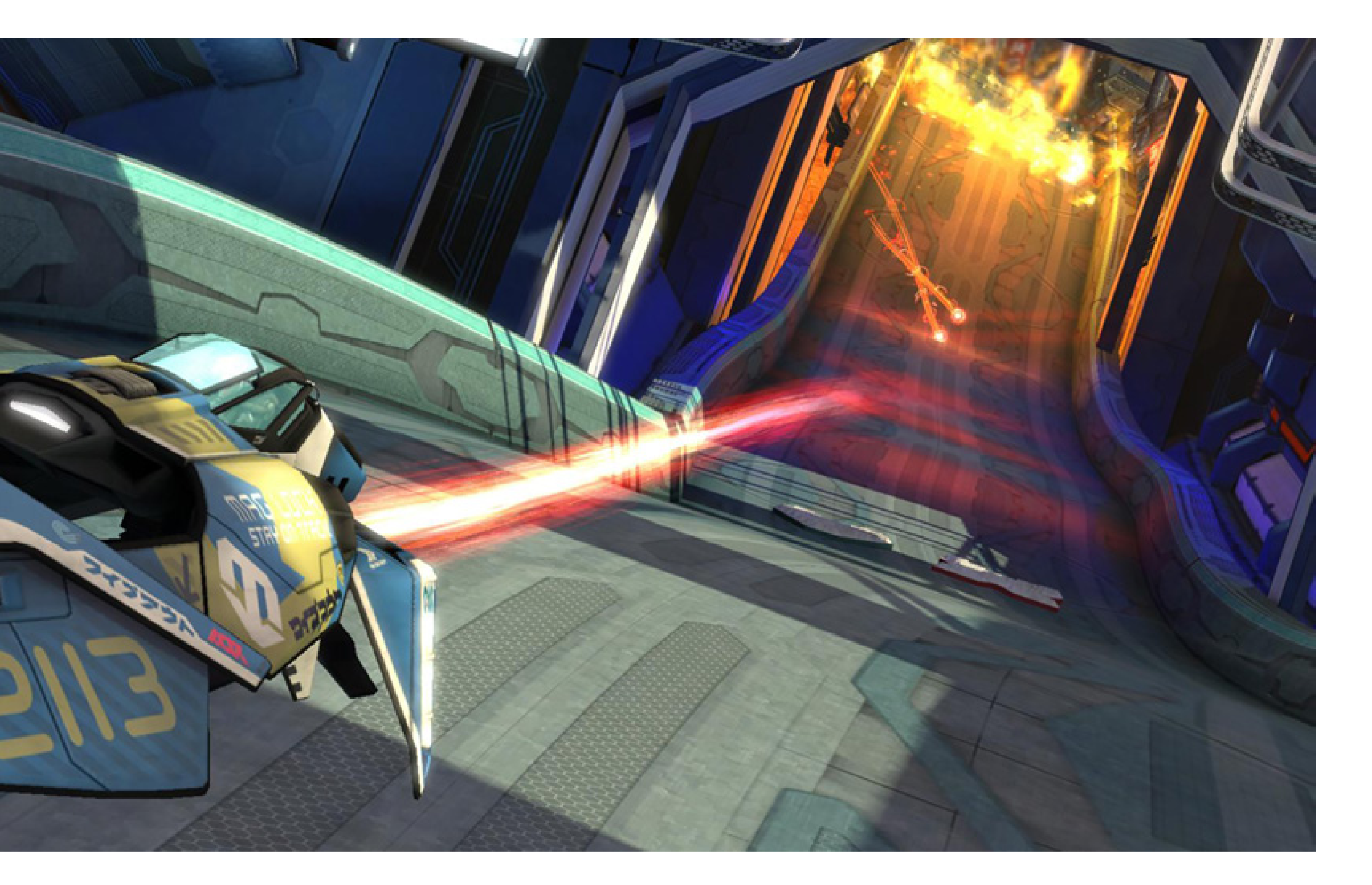
De hecho, esta reutilización de contenido era en parte lógica. 'Wipeout HD' era en parte una remasterización, y aprovecharía las pistas y escuderías de los juegos de PSP, sobre todo del segundo. Su nacimiento fue casual: mientras en Studio Liverpool, centro de trabajo de gran parte de la plantilla en los últimos años, andaban buscando en qué trabajar tras perder la licencia de la F1, Andrew Jones, programador jefe del estudio, hizo pruebas para comprobar cómo sería la experiencia 'Wipeout' a 1080p y 60 FPS. Resultó ser tan impresionante que el grueso de la plantilla se volcó para que aquello fuese posible. El título se lanzaría en 2008, siendo el primero en salir inicialmente en formato digital. Su competición, la FX350, tenía lugar un año antes que 'Pulse', por lo que narrativamente era normal que se viesen las mismas pruebas y naves. Pero 'Wipeout HD' se veía, y se ve, tan impresionante que daría igual el reciclaje. El manejo de las naves se siente genial. Campeonatos al estilo 'Pulse', y de nuevo bonificación por la lealtad a las escuderías, aunque ahora podríamos desbloquear distintos tipos de naves para cada fabricante, cada uno con sus propiedades distintivas.

Los campeonatos de 'Wipeout HD' dejaban a un lado las pruebas orientadas al combate y se centraban en la velocidad. Torneos de varias carreras consecutivas, contrarreloj, vuelta rápida y una Zona que, si ya impresionaba en la pantalla de PSP, en televisión maravillaba. La ausencia de pruebas de más choque no fue casual; unos meses después se publicaría la actualización 'Fury', que servía de contrapunto al modo veloz de 'Wipeout HD', convirtiendo a la propuesta de PlayStation 3 en un título con dos tipos de juego. Los modos reservados para 'Fury' fueron el conocido Eliminación, Batalla de Zona y Detonación. Estos dos últimos modos se basaban en la Zona y su estética neón. Mientras que Detonación se convertía en un *shooter* de aceleración constante que dotaba a nuestra nave de capacidad para disparar y reventar elementos en forma



«'PURE' Y 'PULSE' ASENTARÍAN LAS BASES DE LA FRANQUICIA, ENCONTRANDO GRAN PARTE DE SU CONTENIDO RECICLADO EN FUTURAS ENTREGAS DE LA SAGA»

de células, Batalla de Zona nos empujaba a llegar antes que nadie a las zonas que se iban marcando en el circuito, a pesar de los intentos de boicot por parte de los pilotos enemigos armas mediante. 'Wipeout HD Fury' se lanzaría en formato físico en el año 2008, pero su presencia en la saga no acabaría aquí. Sus dos campañas serían adaptadas como contenido descargable en el último título de la franquicia, lanzado en 2012 por Studio Liverpool antes de su cierre por parte de Sony Europa, y en la remasterización para PS4, desarrollada por XDEV y publicada en 2017, que aparte de incluir el juego de PS3 también optimizaría los gráficos y la acción del último juego de Studio Liverpool, y que presentaría la experiencia definitiva de las ligas antigravitacionales gracias a la realidad virtual, adaptación desarrollada en gran medida por el estudio sueco EPOS, especialista en este tipo de experiencias. →



Pero antes de la remasterización de PS4 llegaría la última obra del estudio inglés, que parecía presagiar su disolución. Publicado en 2012, representaría un giro en la cronología ascendente de los títulos anteriores y supondría un *spin-off* del primer título de la saga, disputado en el año 2048. Una paradoja que llevaría al último juego original a hacer un guiño al origen de la franquicia. Los escenarios se emplazarían en ciudades reconocibles, cruzando a través de pasos de cebra escoltados por semáforos, túneles o vías del tren. Como antesala de la competición F3600 encontramos los mismos equipos con los que se estrenaría la saga. 'Wipeout 2048' fue lanzado como título protagonista del estreno de PlayStation Vita, y representa uno de los juegos más atractivos de la consola. Como peculiaridad, aprovecharía las bondades táctiles de la máquina, tanto desde el uso el menú como por la activación de armas o los impulsos laterales. Pocos meses después de su estreno vería la luz su expansión, 'Wipeout HD Fury', que aparte de añadir el contenido de la sobremesa permitía el juego cruzado entre la portátil y la sobremesa de Sony. Un título que aun estando almacenado en los pequeños cartuchos de Vita, supuso un broche definitivo a la historia del estudio inglés.





A estas alturas, la publicación de un nuevo ‘Wipeout’ parece improbable, pero no imposible. Tanto para Shuhei Yoshida, presidente de PlayStation, como para Burcombe, padre de la franquicia, las puertas no están cerradas. De momento, quien tenga unas gafas VR podrá disfrutar de una de las mejores experiencias de la realidad virtual de Sony. Vivir y sentir la velocidad, el combate, la belleza del futuro más elitista e innovador desde dentro de la cabina de un Feisar, de un AG System, de un Qirex. ‘Wipeout’ es una identidad propia que se forjó a conciencia. También altibajos dentro de una leyenda que a veces omite u olvida para quedarse con lo mejor. Pero cuando rebuscas en la historia, también recuerdas lo que la hizo grande. Quién, cómo y cuándo. El cierre de Psygnosis demostró que en esta industria no sólo se puede vivir de hazañas pasadas, pero su legado, y el de The Designers Republic, se mantiene vivo gracias a llevarnos en trance hacia el éxito en las competiciones de carreras futuristas más avanzadas del planeta. Un logro inaudito. Y eso ya forma parte imborrable de la historia de los videojuegos.


UWUS

Three, two, one... Let's jam!

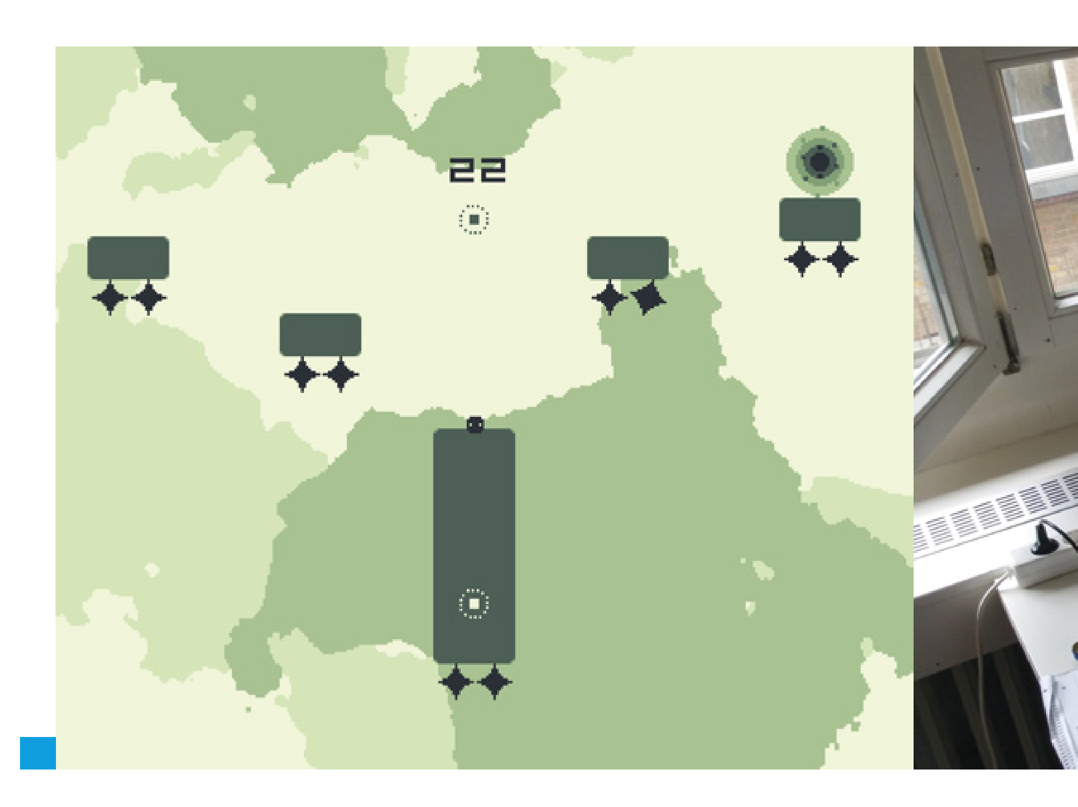
ILUSTRACIÓN: VÍCTOR R. RODRÍGUEZ

Game jams: el videojuego efímero

por Jonathan Prat

«Haz algo especial, no pulido. Haz prototipos rudimentarios, juegos de coña, haz todo y nada de lo que te venga a la cabeza en lo que duran unas pocas horas. Haz la música que escucharías en algún antro de mala muerte hasta arriba de *punkies* tirándose cerveza caliente los unos a los otros y, aun con todo, crea canciones profundas y personales. Haz *punk rock* con tus juegos».

—The Punk Game Manifesto →

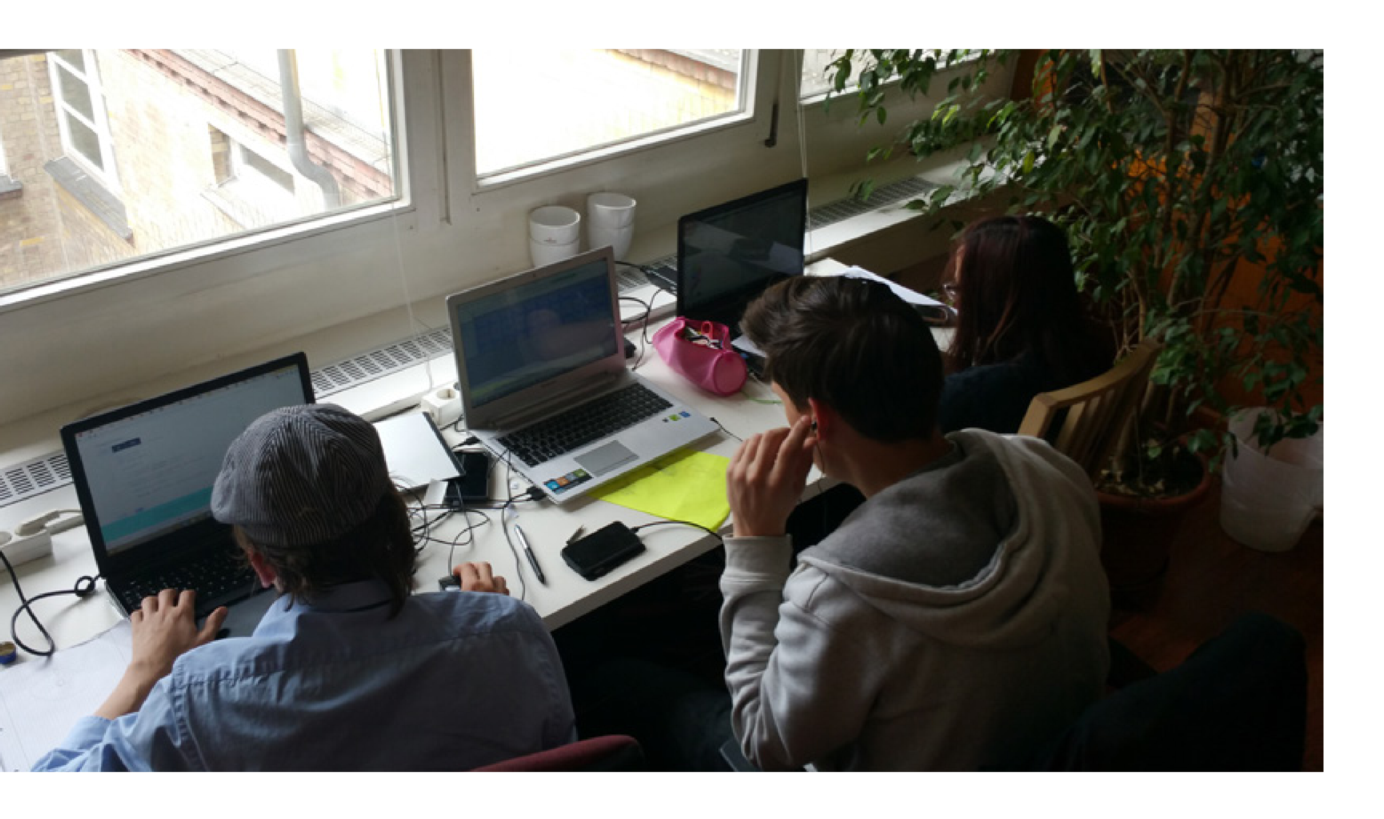


Uno de los niveles del ganador de la LD29, 'The sun and moon'.

Siguiente página: Berlín Mini Jam. Autor: Iwan Gabovitch (Flickr).

Ahora mismo, en algún recóndito lugar del mundo, hay una persona haciendo un videojuego. Puede ser en el rincón oscuro de su habitación, con una caja abierta con dos trozos de pizza descansando sobre la mesa al lado del termo de café e iluminado tan sólo por la interfaz de Game Maker que muestra la pantalla del ordenador, perfilando las facciones cansadas de su cara y destacando unas ojeras marcadas pero orgullosas, en alguna casa de algún paraje perdido. O quizá se encuentra en comunión con otros tantos locos encerrados en un espacio compartido entre latas vacías de bebidas carbonatadas, ordenadores de sobremesa o portátiles y todo tipo de formatos de papel llenos de bocetos y diseños indescifrables en una urbe superpoblada. Sea como fuere, tiene prisa, el tiempo se acaba. Quizá le han dado tres días, o puede que tan sólo una hora. Tanto da, el tictac del reloj marca el ritmo y el objetivo siempre es el mismo: idear, desarrollar y lanzar una experiencia jugable efímera y personal en una ventana de tiempo absurdamente reducida. Coge tus cosas y ven, es la hora de poner la escena del videojuego patas arriba: tres, dos, uno... ¡a *jamear*!





■ BACKLOG

Farfullan las paredes de los clubs que rezuman música afroamericana en la Boston o Nueva Orleans de turno que el término *jam session* nació, como no podía ser de otro modo, de manera espontánea y natural en la década de los años veinte, cuando músicos de diversa índole racial y estatal se reunían de manera casual para tocar ese *jazz* arriesgado y libre de las cadenas del convencionalismo académico imperante en sus bandas profesionales. Ellos nunca le pusieron nombre de manera consciente, claro: aquello era pura improvisación y nervio. Música, humo y rasmia. Sin reglas ni expectativas. Tan sólo un puñado de personas blancas, negras o grises haciendo lo que les pedía el cuerpo en la bodega de un bar tras echar el cierre, o en un ático cochambroso. Según Mezz Mezzrow, clarinetista originario de Chicago, ya antes de aquello los músicos negros de la época solían reunirse de manera privada para tocar en lo que llamaban *cuttin' contests*, y que no eran otra cosa que batallas de gallos si los gallos vibraran en frecuencias de *jazz* y *soul* en vez de rap y trap. La idea de llevar aquellos duelos competitivos a una experiencia más colectiva y lúdica fue el germen de algo que, pasado el tiempo, permearía en prácticamente todas las disciplinas artísticas, enriqueciéndolas a golpe de experimentación y creatividad encapsuladas en breves sesiones explosivas.

Flashforward al presente año. Si nos saltamos el debate mohíno de si los videojuegos son intrínsecamente arte pero nos ponemos todos de acuerdo en que tienen la capacidad para ello, nos encontramos con una actividad artesanal con los mismos mimbres que el cine, la literatura o la música. Procesos creativos similares que cimentan la capacidad artística del medio. Compartiendo esqueleto, pero distanciados generacionalmente, los desarrolladores llevan años superponiendo capas y más capas de cola rebajada con agua y papel maché lleno de experimentos y pequeños prototipos innovadores para dar forma a un tipo de entretenimiento con la misma capacidad de alcance que internet, el potencial artístico de sus hermanas mayores las demás disciplinas artísticas, y el atractivo diferenciador de ser compañero de cuna de los cachorros del posmodernismo, nacidos con una consola bajo el brazo y educados con una pantalla táctil como juego de sobremesa. Con miles de creadores →



Charity Game Jam en Londres.
Autor: Jupiter Hadley.

tirando del medio para que crezca y evolucione como cualquier otra disciplina artística, abriendo los brazos y acogiendo bajo sus alas a todo aquello que pueda enriquecerlo, era cuestión de tiempo que se fijasen en las tradiciones, trucos y manías del resto de artes con ojos ávidos de aprendizaje. Un hambre cultural que les iba a permitir adoptar todo tipo de convenciones ya arraigadas por creadores de toda índole y extrapolarlas a lo que en principio y desde la superficie *mainstream* se presupone la tarea titánica y técnica que hay detrás del todo que conforma un videojuego. Un todo cuya creación se ha visto facilitada en los últimos años gracias a la democratización de su desarrollo mediante la apertura al público de las herramientas de programación así como la posibilidad de acceder a opciones *open source* para cada *software* de renombre necesario para cubrir las tareas tangenciales derivadas como la generación de recursos artísticos o sonoros. Siempre ha habido creadores independientes, al margen de la corriente central, con interés nulo en la industria del videojuego como negocio capitalista hueco y con las miras puestas en su posibilidad como cincel de una sociedad en constante deriva pendular. Una conciencia de clase que, como todo buen arte, no es de obligado cumplimiento, pero sí reconocimiento. Con todo esto, era lógico que los desarrolladores comenzaran a dejar de ser programadores puros de núcleo técnico en busca de crear diversión muchas veces sin más pretensión, para evolucionar cada vez más en artistas con inquietudes culturales cimentadas en el potencial del medio.

TO-DO

La primera *game jam* documentada, y que se puede considerar de manera oficial como el pistoletazo de salida del movimiento, ocurre en marzo de 2002 impulsada por Chris Hecker, cuyo nombre figura en los créditos de 'Spore', entre otros, y Sean Barrett, con un currículum que incluye leyendas jugables del calibre de 'Thief', y recibe el nombre de oth Indie Game Jam. Con la innovación y la experimentación como estandarte, invitaron a un reconocido y selecto grupo de desarrolladores y diseñadores a trabajar en solitario o agrupados e idear y ejecutar pequeños proyectos orientados a un motor en concreto. En sucesivos años y asentándose como una de las *jams* más importantes, su enfoque se centraría en experiencias basadas en explorar los límites de la tecnología, creadas a lo largo de cuatro días.

Con tan sólo un mes de diferencia en el cronograma nacería la Ludum Dare. De nombre prestado del latín que significa *dar un juego*, se convertiría en la primera *game jam* virtual de la historia, y con el paso de los años agrandaría su nombre hasta crear una sombra de tamaño mundial que atraería a cientos de miles de creadores a participar en cada una de sus entregas trimestrales. Se diferenciaría de la Indie Game Jam proponiendo un tema concreto para todos los participantes que sería elegido por votación





de una lista de posibilidades, poniendo un cerco virtual bastante laxo pero definitorio a lo que allí nacería, agrupando bajo una etiqueta los juegos nacidos en cada edición. Para potenciar el origen competitivo del concepto, al finalizar las setenta y dos horas que dura la *jam* se procede a votar los mejores juegos en distintas categorías, fomentando la exigencia y el esfuerzo en intentar crear algo no sólo interesante, sino también de calidad, en alguno de los aspectos más destacables como puede ser el estilo artístico, las mecánicas de juego o el trabajo sonoro entre otros.

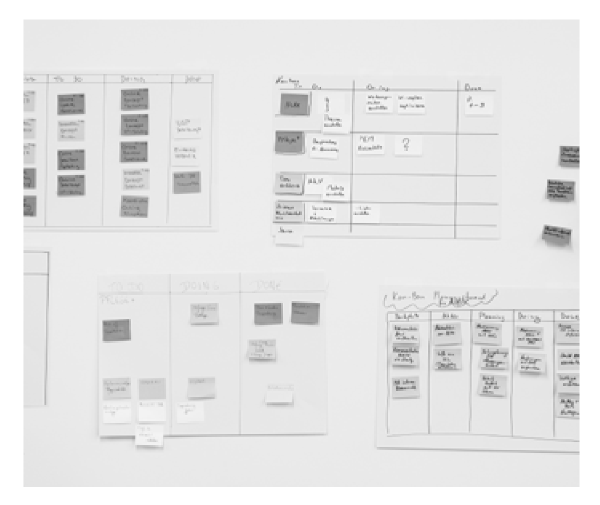
Por aquel entonces todo era muy informal, por supuesto, pero el devenir de los años haría que poco a poco se fuesen puliendo las fórmulas, mejorando los sistemas de almacenamiento de los juegos generados y, en general, la usabilidad de los eventos como herramientas de creación y gestión de *software* creativo. En 2006 e impulsada por una alianza entre la sede danesa de la Asociación Internacional de Desarrolladores, la Universidad de Copenhague y estudios de creación de videojuegos locales, se haría un hueco en el mapa la Nordic Game Jam, enfocando las cuarenta y ocho horas que duraba hacia el potencial educativo de la iniciativa.

Y así llegaríamos a 2008, año en el que nacería la que ostenta el récord Guinness a la *jam* más grande del mundo. Fundada por Susan Gold, Ian Schreiber y



Chris Hecker en la Game Developers Conference 2010 (tercer día). Fuente: Official GDC.

Gorm Lai, la Global Game Jam reúne a cientos de desarrolladores tanto de manera virtual como en sedes físicas, erigiendo más de setecientos pequeños santuarios por todo el globo dedicados a la comunidad de creadores y su devoción por la experimentación y el diseño. →



Kanban Board (Flickr) Autor: Nadja Schnetzler.

DESIGNING

Vale, ¿pero qué es exactamente una *game jam*? Pues ni más ni menos que un evento que reúne a varios desarrolladores en un mismo espacio físico o de manera virtual para crear un videojuego en un tiempo límite breve y delimitado de antemano. Por norma general cada una tiene una temática distinta. Desde conceptos tan conocidos como «aventura» o «puzles» hasta ideas tan abstractas como «el enemigo eres tú mismo» o «el espacio personal». Las hay que la temática viene ya dada de antemano, pero otras se libera al comienzo de la misma para que sea una sorpresa y fomentar la improvisación de los participantes. Y su duración puede variar en una horquilla que va desde un mes entero o incluso más hasta tan sólo un minuto. Porque al final las reglas son lo de menos, ya que no son reglas sino retos. No se trata de regular el desarrollo o hacerlo de determinada manera sino de establecer un patio de recreo nuevo y excitante en el que retozar libremente.

Una vez tenemos unas pocas normas comunes para todos los participantes, *you know the drill*: a trabajar sin descanso para tener un juego terminado antes de que se termine el tiempo. En este punto de una *game jam*, el proceder depende de cada desarrollador. Los hay que prefieren esprintar y quitarse la mayor cantidad de trabajo en los primeros compases del evento sacrificando por el camino horas de sueño y dolores de espalda para poder llegar a tiempo e incluso, quizá, si todo ha ido bien, poder descansar en las horas finales una vez el juego se ha subido con éxito a la plataforma de turno. Otros son de tomárselo con calma. Una primera reunión de diseño, y a consultarlo con la almohada, que las prisas no son buenas consejeras. Lo que se puede extrapolar siempre son los pasos a seguir, aunque no tanto el orden, pues cada artista es un mundo. Pero podemos contar con que todos los juegos han seguido un proceso de conceptualización o *brainstorming* para después clavarlos con alfileres en una pizarra blanca y abocetar un conjunto de mecánicas básicas y un objetivo. Importantísimo, claro, controlar el *scope* del proyecto. Ser demasiado ambicioso no lleva a ningún lado. Si hay una máxima que impera en el desarrollo de videojuegos, es que es mucho más importante terminar el juego y lanzarlo que alcanzar un nivel de implementación equiparable a juegos con mucha más proyección. Y si se trata de una *jam*, aún más, pues no se está desarrollando con fines comerciales sino por puro amor al arte. Si se aplicase algún sistema de metodología *agile*, los círculos del infierno a recorrer para sobrevivir a esta gesta serían Backlog, To-Do, Designing, Developing, Testing y Done. O lo que es lo mismo, cada proyecto contendrá como mínimo una idea, una mecánica, un diseño, un desarrollo técnico y artístico, un testeo y un lanzamiento. Y si sobra tiempo, lo vamos viendo.

Y si no se llega da absolutamente igual, pues aunque algunas *jams* puedan tener mecanismos de votación para seleccionar los mejores proyectos presentados y fomentar la competitividad, en realidad nadie pierde, pues el principal beneficio que ofrece es la posibilidad de vivir un desarrollo completo de un videojuego en un periodo de tiempo absurdamente corto. Una píldora de experiencia en desarrollo de videojuegos, que podría extenderse meses o años, concentrada en un puñado de días. →

A la derecha: Global Game Jam 2017 (Medialab Prado). Autor: Isi Cano.


3+1 GRATIS



Berlín Mini Jam. Autor: Iwan Gabovitch (Flickr).



«EN LA ACTUALIDAD EXISTEN INFINITAS *GAME JAMS*, DE ÍNDOLE TAN DIVERSA QUE ABARCAN TODO LO QUE PODAMOS IMAGINAR»

DEVELOPING

En la actualidad, nos encontramos con que existen, y permítanme la exageración, infinitas *game jams*. Y de índole tan diversa como podamos imaginar. Una de mis favoritas es la 0 Hour Game Jam, que tiene lugar en la hora que se desvanece cuando toca atrasar la manecillas del reloj en el cambio de horario del solsticio de invierno y que nos regala un puñado de juegos creados durante un espacio temporal inexistente sobre el papel. También encontramos grandes eventos internacionales esponsorizados por empresas del calibre de Epic Games o Unity Technologies para potenciar el alcance publicitario de sus respectivos motores de desarrollo de videojuegos. Lo mismo da; si miras uno de los calendarios *online* donde los organizadores de las *jams* pueden apuntar cuándo se celebra la suya, veremos un gráfico de barras que cubre prácticamente la totalidad de los días del calendario del año.

Tanto es así que ya no es extraño encontrar que incluso en las propias empresas de desarrollo de videojuegos se utilizan las *game jams* como método de prototipado exprés. Cuando un videojuego se encuentra en la rampa de salida, lo ideal en términos tanto económicos como de organización es que el estudio ya esté pensando qué hará después, y qué mejor manera para ello que organizando pequeñas maratones donde liberar estrés, alejarse del tedioso y largo desarrollo principal y dejarse llevar por el momento, sin reglas ni expectativas.

TESTING

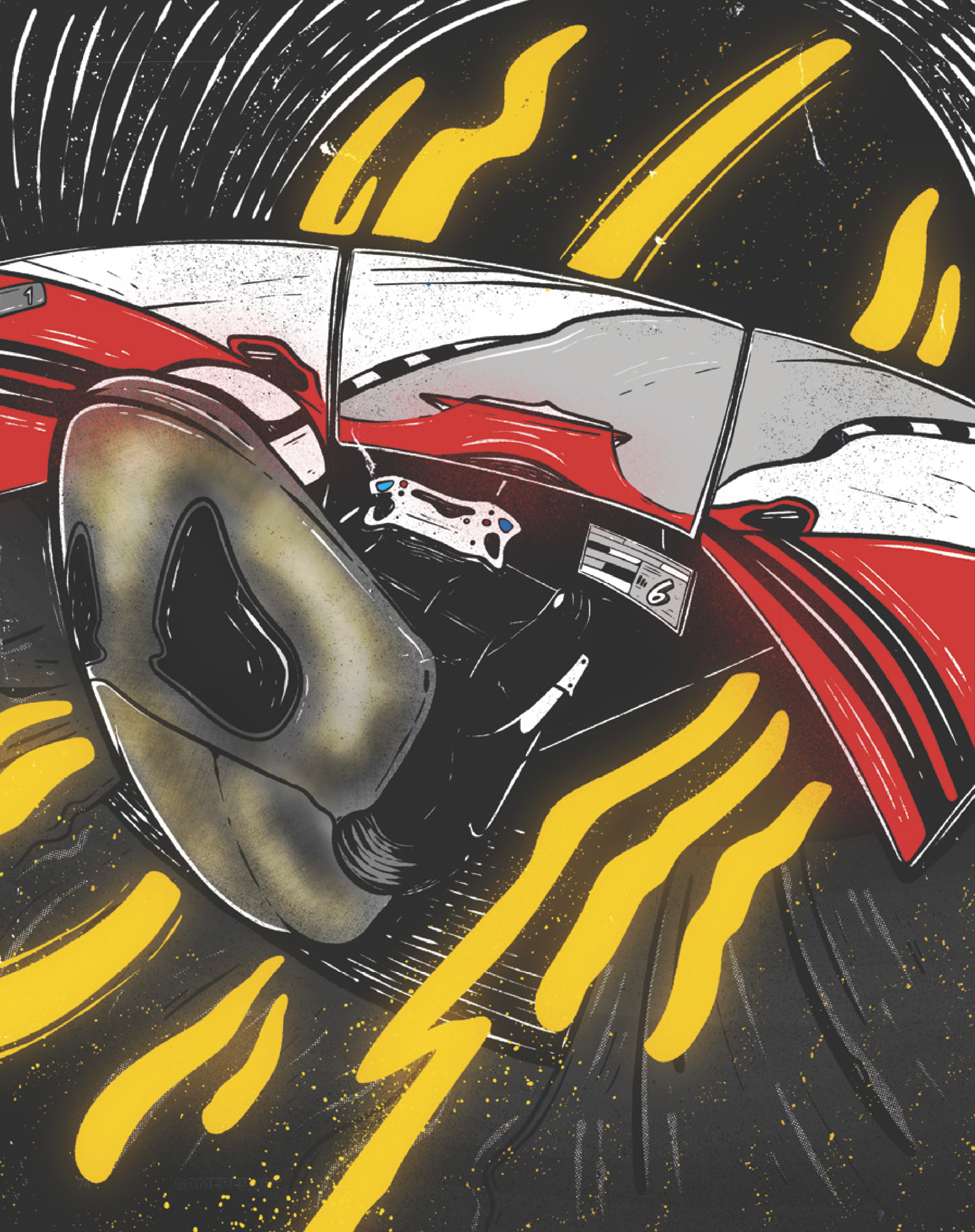
La industria del videojuego supo que las *game jams* llegaron para quedarse en el mismo momento en que hicieron acto de presencia, aunque aún no supiese para qué con exactitud. El devenir natural del medio pasaba por el camino de baldosas amarillas campo a través de la experimentación y la curiosidad. Y aunque su intención nunca fue la de generar un método de desarrollo que permitiera crear éxitos incontestables con una inversión mínima, lo cierto es que en la actualidad también encontramos que no sólo podemos bucear por cientos de miles de pequeñas joyas, quizá por pulir pero con un brillo de colores vivos y estimulantes como pocas veces encontramos en productos mucho más elaborados sino que además algunos de los juegos más relevantes de los últimos años nacieron ahí, en el barro, macerados entre bebidas energéticas, comida rápida a domicilio, bostezos e ilusión. En los brazos de una familia de locos apasionados. Cuando un grupo de polacos se juntaron para participar en la 7 Day First Person Shooter Game Jam nadie podía prever que darían a luz a uno de los *shooters* más innovadores de los últimos años, pero ahora 'Superhot' se erige como un éxito de diseño y ventas que amenaza con crear un imperio de secuelas, *spin-offs* y experiencias en realidad virtual. 'Snake Pass' se llamaba 'Real Snake Physics' cuando ganó la Sumo Digital's Inaugural Game Jam, y fue entonces cuando Seb Liese, su creador, pudo armar un equipo tras el cual esculpir el juego que conocemos hoy. Y seas *fan* o no de la locura hija de la cultura *millennial* y la verborrea espídica cortada en pequeños trocitos de vídeo consecutivos que privan al *youtuber* medio del pestañeo y el aire, 'Goat Simulator' tan sólo era el fruto de unos chavales haciendo el cabra con su motor de físicas para su propio gozo y disfrute en una *jam* interna que organizaron en el estudio tras finalizar su anterior desarrollo, 'Sanctum 2'. Ahora, cifras mediante, sabemos que el simulador de Coffee Stains Studios ha generado más de doce millones de dólares de beneficio para la compañía.



'Snake Pass'.

DONE

Cualquiera con un interés mínimo por la industria del videojuego podrá ver que nos encontramos inundados de *game jams*. Desde la que organiza un fanático de la literatura histórica y la ficción interactiva sin ningún tipo de interés más allá de rellenar su ocio con una actividad exigente, hasta las que patrocinan grandes empresas desarrolladoras o creadoras de *software* dedicado al diseño de videojuegos a mitad de camino entre la acción de *marketing* y el amor por la industria. Cientos de miles de pequeños experimentos, pruebas, innovaciones y tonterías se agolpan en los diversos portales de distribución de internet o en arcaicos enlaces de descarga esperando a ser apreciados por alguien, pero sin la necesidad de ello, pues su misión en la vida ya se cumplió. Su misma existencia era el fin y el medio. Hacer un videojuego, por el mero hecho de crearlo, y ver qué salía de ahí. Poner a prueba las capacidades del creador y del medio. Y hacerlo a toda velocidad. Desarróllame rápido, que no tenemos prisa. Lo importante es acabarlo, coger distancia y aprender para volver a la casilla de salida, pero entre todos se ha desplazado y está un poquito más adelante. O al menos así es para la corriente más artística del medio. Y así, de *jam* en *jam* y *game* tras *game* hasta que el videojuego, como un todo artístico, sea mejor. O por lo menos avance a buen ritmo.


1
6

Del arcade al salón: buscando el coche perfecto

ILUSTRACIÓN: JOAQUÍN CALDERÓN



por Elena Flores

Desde que la primera consola entró en mi casa, allá por el año 1998 —hasta entonces me tenía que conformar con disfrutar de mi *hobby* en casa de amigos o con máquinas prestadas por mis familiares más talluditos—, las dos fechas más relevantes para un niño cobraron, si cabe, aún más importancia para mí. Cumpleaños y Navidad significaban un breve periodo de bula ante la tónica imperante durante todo el año: nada de videojuegos nuevos, que son muy caros. Por eso, cada vez que se aproximaban ambas fechas yo comenzaba un intenso periodo de investigación y cuidadosa selección para engrosar un poquito más mi humilde colección de títulos. →

Era el momento de ir a por los juegos *black label* de PlayStation, por sus casi diez mil pesetas de precio de salida, o armar un buen *pack* de juegos Platinum en una maniobra *humblebundlediana*. Por eso, aquella navidad de los *dosmilipoco* me dejó totalmente descolocada. Los Reyes Magos ignoraron los frutos de mi cuidadosa selección y dejaron bajo mi árbol, en su lugar, una caja enorme y pesada. Dentro, había un volante.

La llegada del cacharrito fue todo un acontecimiento en casa. De entrada, mi madre pivotó desde el más absoluto desinterés por los videojuegos a ocupar durante horas la silla de mi habitación para hacer prácticas con el coche en 'Gran Turismo 2'. «Me viene bien para cuando me examine del carnet», decía. Lo cierto es que, si aquello tenía alguna aplicación para la vida real, conducir un coche de verdad habría convertido cualquier ciudad en una réplica de 'Grand Theft Auto'. Aun así, la experiencia era maravillosa: tú, un volante que haría llorar a los inventores de la dirección asistida, un juego de pedales que se deslizaba sin control por el parquet de casa cada vez que pisabas el acelerador o el freno, y los píxeles como puños de tu juego de coches de cabecera.

Aquella circunferencia de plástico con un arcaico mecanismo de sujeción a una mesa y un coste rematadamente obsceno llevaba consigo algo que no tenía precio. ¿Quién no ha visto jamás a un familiar o amigo apretar los dientes frustrado cada vez que su vehículo virtual no respondía a sus giros casi subconscientes del mando? Hay géneros más abstractos e irreales donde el cuerpo no nos pide reproducir acciones de la vida real, porque jamás hemos pasado por esas experiencias; conducir implica un movimiento tan automatizado y sencillo que, durante años, trasladarlo a una cruceta o un *stick* se antojaba el extremo opuesto a una de las premisas sobre las que se sustenta el videojuego: la inmersión. Los salones recreativos siempre ostentaron la particularidad de permitirse *armatósticos setups* para disparar, pilotar o conducir y hacernos sentir que cada moneda de cien pesetas estaba más que amortizada. Poco a poco, dicho *hardware* se fue abriendo paso hasta nuestros salones con cuentagotas, como aquel Set Ferrari 360 Modena que aterrizó en mi casa, que hoy Thrustmaster recuerda como su primer volante con licencia en su web. Antes de eso, varios juguetes hicieron sus primeros escarceos con la conducción; años después, gente alrededor de todo el mundo invierte y gana miles de euros en intentar trasladar con fidelidad 1:1 la experiencia de pilotar un bólido de cuatro ruedas en su sala de estar.



Telstar Arcade.



Thrustmaster Set Ferrari 360 Modena.



Máquina 'Gran Trak 10' restaurada por Superully.

■ Una recreativa en casa

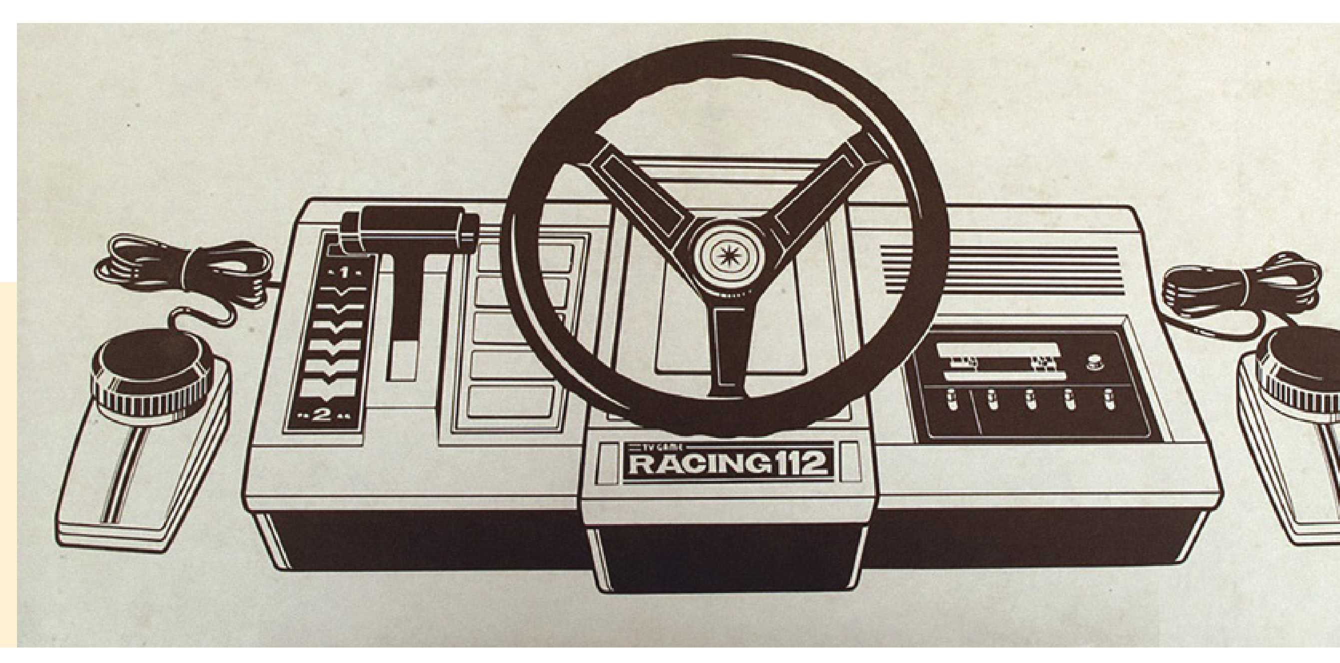
Uno pasaba por alto que sólo estaba controlando un enorme píxel blanco en perspectiva cenital cuando jugaba a 'Gran Trak 10'. La recreativa lanzada por Atari en 1974 ostentó el honor de ser la primera en poner a disposición del jugador un *setup* con volante y pedales para que disfrutar de aquel derroche de gráficos y jugabilidad resultase una experiencia más agradable e inmersiva. A finales de la década, las principales compañías de entretenimiento electrónico cada vez asomaban la cabeza con más descaro en los salones nipones y americanos, intentando que las familias adoptasen versiones en miniatura de las máquinas de los salones arcade. Coleco Industries alcanzó la cima de la versatilidad con su Telstar Arcade, que gracias a su diseño digno del *fan* más devoto de Bricomanía incluía, además de una pistola y el por entonces típico control de rueda, un volante —todo ello unido a la consola en sí—. Nintendo por aquel entonces estaba inmersa en su negocio de las *built-in games machines* que denominó Color TV-Game Series, y en 1978 lanzó →





¿Recreaqué? Hold my beer

Curiosamente, fue un juguete y no una videoconsola el que consiguió colar un mini simulador de conducción en la mayoría de las familias con niños pequeños. En 1983, la juguetera nipona Tomy lanzaba al mercado una sección de chasis de un coche rojo con un salpicadero completo, una palanca, un volante y una pantalla. El 'Turnin' Turbo Dashboard' ha devorado de forma inmisericorde las pilas de miles de hogares durante muchas tardes en las que su pantalla mostraba unas simplonas y arcaicas luces rojas, verdes y amarillas que resultaban suficientes para presentar una carretera por la que podíamos transitar variando la velocidad y comprobando la información sobre nuestro trayecto en el salpicadero. Más de tres décadas después, las jugueteras del mundo siguen copiando la idea en diferentes formatos y colores.



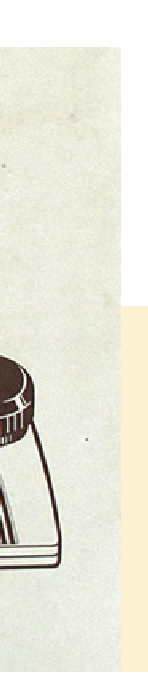
Nintendo Color TV Game Racing 112.

en el mercado nipón su set 'Racing 112', con un puñado de juegos precargados para disfrutar del asfalto y el caucho sin salir de la comodidad del brasero eléctrico.

Los juegos de conducción fueron creciendo en complejidad, volviéndose mucho más atractivos. A principios de los años ochenta, la oferta para las consolas de sobremesa era lo suficientemente variada y trabajada como para poder utilizarla como sustituto de las experiencias que brindaban máquinas arcade como 'Pole Position II'. La satisfacción de conducir en casa con un mando, eso sí, era similar a la de aquél que se pasa a utilizar edulcorantes para dejar de tomar azúcar: es mejor que nada, pero nunca sabrá igual.

En 1983, Coleco Industries arrinconaba contra las cuerdas a su principal competidora, Atari, acumulando medio millón de ColecoVision distribuidas en diferentes hogares. En su afán por alargar la vida y el alcance de la máquina, la compañía distribuyó varios módulos de *hardware* que consiguieron, entre otras cosas, volverla compatible con todo el catálogo de Atari 2600 —otra estocada mortal— y convertirla en un ordenador completo. El más relevante, sin duda, es el denominado Expansion Module #2, que contenía un volante unido a un pedal. De entrada, el acelerador no brindaba ningún tipo de respuesta analógica y funcionaba como una pulsación de botón normal (encendido o apagado), mientras que el volante estaba afianzado sobre un disco de plástico con ranuras troqueladas por las que podía pasar la luz. Un sensor lumínico interpretaba la incidencia del haz a través de las ranuras al girar el volante y, de ese modo, el Expansion Module #2 se convertía en el primer periférico de conducción en forma de volante de la historia de las consolas de sobremesa.

Tan solo dos años después, Sega también se aventuraba a probar suerte en el negocio de la simulación con el lanzamiento de su primer volante, sin ningún tipo de pedales y de aspecto mucho más infantil, claramente influenciado por el exitoso *minicabinet* de Tomy. El Handle Controller SH-400 fue diseñado para la primera sobremesa de Sega, la SG-1000, y su compatibilidad se extendió hasta Mega Drive. Como curiosidad, dicho volante compartía la misma base que otro periférico lanzado por la compañía para los juegos de motociclismo, el BH-400 Bike Handle Controller. Ninguno de los dos pudo alardear mucho sobre sus ventas, quizá porque su tecnología seguía siendo demasiado arcaica y, al lado de la despampanante y coetánea *cabinet* de 'OutRun', el minúsculo volante parecía otro clon barato del mítico juguete de Tomy. La cosa aún andaba muy lejos de las recreativas, y a años luz de distancia de la experiencia de simulación.



■ ¡Beep-beep! Abran paso al PC

Los años fueron pasando, las bielas siguieron girando y los *cabinet* fueron desapareciendo en un ocaso que fue, a su vez, el amanecer del entretenimiento en el hogar. Los ordenadores personales y las consolas fueron conquistando terreno, y el videojuego pasó de ser un *hobby* relegado en un característico y llamativo espacio a parte del día a día de millones de personas. En dicha transición no sólo se apagaron los neones de las vistosas máquinas: uno de los géneros por antonomasia de las recreativas, la conducción, no disfrutó del mismo éxito en esta nueva etapa de la industria. Las infinitas partidas que brindaba el ínfimo coste de conectar la consola o el PC a la luz hacían olvidar cualquier alarde de grandiosidad y magnificencia en forma de réplica de automóvil, motocicleta o incluso helicóptero o avión.

«LOS PRIMEROS SISTEMAS DOMÉSTICOS AÚN ESTABAN LEJOS DE LA DESPAMPANANTE Y COETÁNEA MÁQUINA DE ‘OUTRUN’»

La tecnología ligada al videojuego continuó avanzando y la llegada de las tres dimensiones supuso un brusco giro de volante en lo que a la concepción de mecánicas se refería. Por supuesto, la conducción también se vio beneficiada, y los primeros juegos de carreras en tres dimensiones alcanzaron principalmente las consolas. Sagas míticas como ‘Gran Turismo’ ‘Need for Speed’ ‘Ridge Racer’ ‘Daytona USA’ o ‘Colin McRae’ brindaron títulos de considerable éxito y calidad para disfrutar en casa. Sin embargo, el lanzamiento de periféricos por parte de las *first* quedó prácticamente olvidado, a pesar de que por fin los juegos contaban con la complejidad necesaria como para intentar diseñar un *hardware* digno de una experiencia más cercana a la simulación.

Thrustmaster fue una compañía fundada en 1992, dedicada a desarrollar *joysticks* bajo la supervisión de →



ColecoVision Expansion Module #2.



Sega Handle Controller SH-400.



la NASA y la U.S. Air Force. Aprovechando el lanzamiento para PC de 'IndyCar Racing', aclamado por la crítica como uno de los primeros simuladores de conducción bien conseguidos, en 1993 Thrustmaster se arriesgó a diseñar, construir y distribuir un *set* de volante y pedales que se podría considerar el primer periférico de estas características para PC, el Thrustmaster Formula T1. A pesar de que hoy pueda parecer algo arcaico, la calidad de la construcción y la respuesta que brindaba maravilló a todo aquél que pudo probarlo. A partir de ese punto, la compañía continuó lanzando periféricos orientados a este nicho, hasta que en 1999 fue adquirida por Guillemot Corporation, volcada también en la construcción de accesorios e irguiéndose la fusión de ambas como la compañía de desarrollo de periféricos para ordenador más potente del mundo. Desde ese momento, se enfocaron en conseguir licencias para reproducir los volantes de las compañías más emblemáticas, como Ferrari, y ampliaron su mercado hacia las consolas de 32 y 64 bits. Otros fabricantes de *hardware* de PC como Logitech, Mad Catz o Ardistel quisieron probar suerte y así, tan sólo una década después, eran compañías externas las que se dedicaban a brindar al usuario los *setups* de conducción. La mayoría de las veces los volantes contaban con compatibilidad multiplataforma, haciendo que el desembolso fuese mucho más atractivo, y junto con la oferta enriquecida de títulos de conducción y su funcionamiento *plug and play*, querer tener una réplica de un *coche* —pónganse muchas comillas— en casa pasó de ser un desembolso incierto y excesivo a una apuesta bastante razonable. La democratización del arcade de carreras.

■ Las cosas se ponen serias

A mediados de los noventa, la lucha que empezaron compañías como Atari, Nintendo o Coleco Industries por intentar trasladar la experiencia de los salones arcade al hogar estaba prácticamente superada. El siguiente escalón, por tanto, consistía en hacerle sentir al jugador que se encontraba conduciendo un coche real. Mientras Thrustmaster se centraba en pulir acabados y conseguir licencias, el fabricante de ordenadores por antonomasia, Microsoft, también realizaba sus escarceos con los periféricos. En agosto de 1997 presentaban su primer volante, con una característica que no era sino el siguiente paso al *rumble* ya implementado por Sony o Nintendo en sus mandos: el *force feedback*. Éste consistía en un pequeño motor eléctrico acoplado que, mediante vibraciones, era capaz de imprimir una resistencia variable tanto al giro como a la pulsación de los pedales, y de esa manera poder simular cómo respondería el coche en determinadas superficies, curvas, peraltes, baches o golpes. Esta característica revolucionó el mundo de la simulación y trazó una gruesa línea entre aquéllos que simplemente querían disfrutar de un control más inmersivo y los que pretendían replicar el comportamiento del vehículo con la mayor fidelidad. Por supuesto, la línea de volantes destinada a simulación implicaba un desembolso considerablemente mayor



SimRacingGirl en su plataforma de juego. Fuente: redbull.com.

que el hecho de decantarse por un volante corriente para divertirse y pasar el rato.

El *hardware* siguió evolucionando en su búsqueda por hacer la réplica perfecta: cajas de cambios, embragues, levas... la variante física de la simulación de carreras creció en paralelo a la virtual, donde el género, arropado por el *hardware*, buscó también a su manera replicar a la perfección la experiencia de conducir. Nuevas IP como 'Project Cars' o 'Assetto Corsa' eran la mejor invitación para hacer un desembolso considerable en un volante con *force feedback* y disfrutar de lo mejor del género peleando contra el crono y luchando contra los realistas bloqueos de los controles. Y con tanta gente sola en su casa intentando ser la mejor, el siguiente paso fue el esperado: llegaron los eSports.

■ Soy piloto profesional... de videojuegos

Sinem Temur tenía veintiocho años cuando su grupo de amigos jugaba a 'Project Cars' en una fiesta, con un set de volante y pedales que llamó su atención a pesar de no haber probado nunca un juego de conducción. Nada más manifestar su curiosidad, obtuvo por respuesta *ese* comentario: «Esto no es cosa de chicas». Sinem sólo vio más razones para sentarse a los mandos del vehículo y dar un par de vueltas en el circuito que dejaron el tiempo de su interlocutor por los suelos.

Su naturaleza competitiva la mantuvo pegada a los simuladores de conducción durante mucho tiempo, tratando de conseguir que cada vuelta fuese más rápida que la anterior. Menos de dos años después de la anécdota en la fiesta, ya conseguía colarse en el top 3 de las carreras de 'Assetto Corsa' e impresionar a los técnicos de los simuladores de F1. A partir de ahí, se dedicó profesionalmente a entrenar y adoptó un *nick* con el que es famosa en las redes: SimRacingGirl. Consiguió como *sponsor* a Vesaro, que ofrece *setups* completos de vehículos concretos, llevando la simulación a un nivel estratosférico donde todo tiene motores para simular fuerzas y vibraciones, hay tres pantallas de la mejor calidad acopladas y cada detalle del chasis, el asiento, el volante y el salpicadero está replicado con detalle y mimo. ¿El precio medio de este *hardware*? Más de treinta mil euros.

No obstante, no es la única vía si alguien quiere disfrutar de la simulación en estado más puro: miles de jugadores en todo el mundo no han decidido

tomar este camino como su vía profesional y seguir manteniéndolo como un *hobby*, pero llevándolo al máximo nivel. A día de hoy las opciones para construir tu propio set de simulación de conducción son infinitas, y basta un solo chapuzón en los foros para acabar mareado sólo con las recomendaciones sobre volantes que elegir —juego completo de pedales, palancas y con *force feedback*, por supuesto—. Si quieres ir un paso más allá, necesitas un chasis en el que acoplarlo junto a los pedales, y un buen asiento ergonómico que mejore tu comodidad o, por qué no, tu sensación de inmersión, si te decantas por ir a rebuscar en un desguace el modelo concreto del vehículo que intentas replicar. La guinda del pastel puedes ponerla con un HMD de realidad virtual que, aunque consigue una sensación inigualable a la hora de sumergirse en las carreras, en este género concreto sea quizá donde más resalte el problema estrella de la tecnología: el *motion sickness*, producido cuando la información de desplazamiento visual que recibimos y recoge nuestro cerebro no se corresponde con las fuerzas e inercias que deberíamos experimentar. No obstante, muchos pilotos virtuales consiguen sobreponerse a esta sensación y construir en su dormitorio la puerta directa hacia cualquier carrera en el coche de sus sueños. ¿El coste? Puede rondar, con tranquilidad, los dos mil euros de media ¿Quién querría un coche de segunda mano pudiendo tener una réplica de un Lamborghini en casa por ese precio?

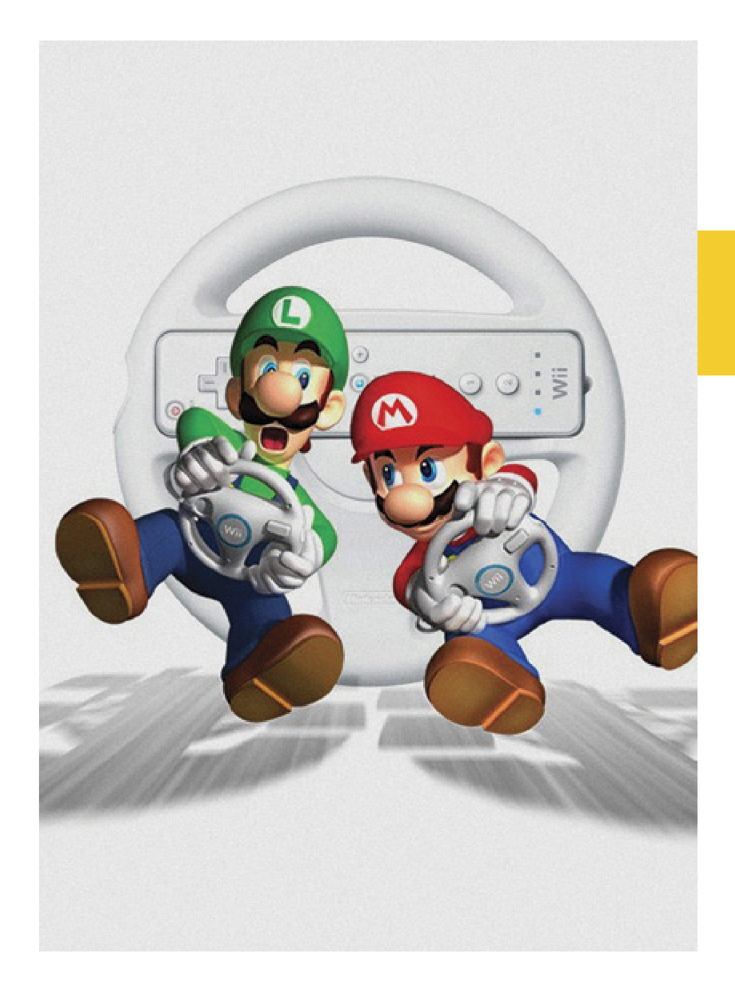
■ La alternativa simple, universal y barata

A finales de 2006 medio mundo enloquecía haciendo cola en los grandes almacenes a la espera de poder llevarse a casa el último juguetito de Nintendo: la Wii. El secreto de su éxito era la promesa de revolucionar la manera de controlar los videojuegos gracias a su Wiimote, un mando con forma paralelepípeda que contaba en su interior con un acelerómetro y un giroscopio. La consola no tardó en verse rodeada de decenas de periféricos sin funcionalidad ninguna más que la de *tunear* el mando para que tuviese el aspecto del arma o herramienta que nos tocaba blandir en el juego. Si alguna de esas obscenamente caras piezas de plástico triunfó, fueron los volantes: bastaba con incrustar el Wiimote en formato horizontal y podíamos conducir cualquier juego de carreras girando a izquierda y derecha. Obviamente, la experiencia —ya no comparada a un *setup* profesional, sino a un juego básico de volante y pedales— dejaba mucho que desear, pero consiguió aquello que tantos millones de jugadores intentaron hacer en generaciones posteriores sin lograrlo: controlar el coche rotando el mando de forma natural gastando una cantidad de dinero irrisoria. Desde ese momento, el acelerómetro y el giroscopio se volvieron mecanismos casi omnipresentes no sólo en los controles de videojuegos, sino en teléfonos móviles y tablets.



Thrustmaster Formula T1.

«JUEGO DE PALANCA, PEDALES Y VOLANTE CON *FORCE FEEDBACK*, MÁS CHASIS, ASIENTO ERGONÓMICO Y HMD... LAS OPCIONES SON INFINITAS»



Sería un ejercicio curioso poder acercarse a uno de aquellos jugadores fascinados con el volante de 'Gran Trak 10' en 1974, apoyarse de forma casual en la máquina, sacar nuestro *smartphone* e iniciar cualquier juego gratuito de conducción con gráficos casi hiperrealistas, trazando las curvas del circuito con el giro de nuestro dispositivo. El despliegue podría continuar poniendo la Switch con 'Mario Kart 8 Deluxe' en una mesa y acoplando los Joy-Con en uno de esos minúsculos y monísimos volantitos. Si nuestro escogido en cuestión no se hubiese desmayado aún, podríamos culminar la visita accediendo a uno de esos *humildes setups* de los enamorados de la simulación que se gastan un par de miles de euros, para terminar en una cabina de entrenamiento de pilotos de Fórmula 1. Probablemente, nuestro anacrónico acompañante quedaría maravillado, no sólo por el nivel que ha alcanzado el *hardware* de conducción; como dice el refrán, lo importante es el camino, y lo maravilloso de todo este viaje reside en la increíble cantidad de posibilidades que existen hoy en día para disfrutar de los juegos de conducción.



McLaren Driving Simulator, de Vesaro.

Maquiavélico plan de carreras del DOCTOR IVO ROBOTNIK
para destruir el mundo y acabar con SONIC de una vez por todas



por ~~Alejandro Patiño~~
DR. IVO ROBOTNIK

LABORATORIO DE BIOINGENIERÍA DEL DOCTOR IVO ROBOTNIK, ESPACIO EXTERIOR, DEATH EGG ZONE:

¡Lo he intentado todo! ¡Absolutamente todo! Lava, rocas, turbinas asesinas, cuchillas mecánicas automatizadas, rayos pulverizadores... ¡una réplica exacta a tamaño real capaz de igualar su desquiciante velocidad! Pero ese erizo siempre me vence. Es tan rápido que nunca le veo venir; siempre da al traste con todos mis planes. ¿Qué podría hacer? ¡Un momento! ¿Y si le dejara usar esa velocidad en mi favor? En un entorno controlado, con mis propias reglas... Hmmm... pero falta algo por atar. ¿Cómo conseguiré engañarle? ¡Claro! ¡Su soberbia! Ese erizo es tan engreído que no me costará nada convencerle... ¡Con una carrera! Es del todo incapaz de rechazar un reto. Pero debo planearlo todo bien. Iluminemos todas las posibilidades.

1st

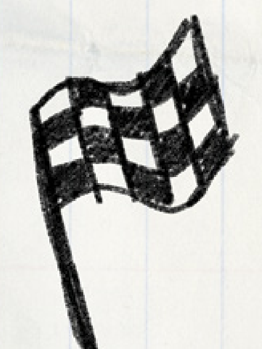
odio a ese erizo
odio a ese erizo
odio a ese erizo
¡¡ odio a ese erizoooo !!

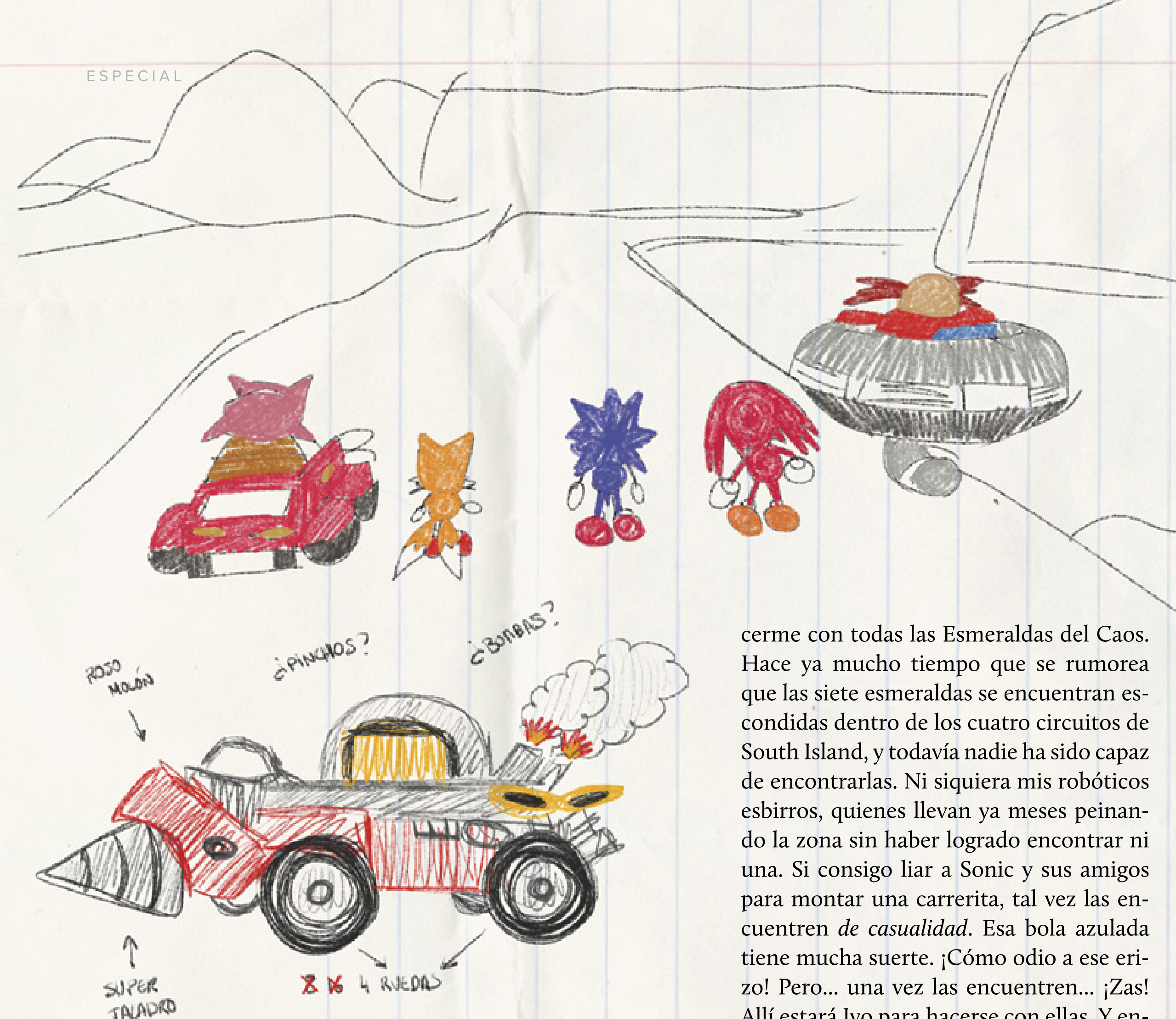
PROYECTO GG-DR1F+

Convencer a Sonic y sus amigos para participar en una carrera de Karts. Conseguí esta idea viendo la televisión, en un anuncio de esa juguetera cutre a la que llaman... si no recuerdo mal... Nintendon't. Pero creo que no me hará falta tanto artificio. Al fin y al cabo, esta será la primera aproximación de ese maldito erizo a las carreras, y seguro que le pillo desentrenado. Bastará con dieciocho circuitos inspirados en zonas de su primera aventura, tal vez incluso de la segunda —siempre me encantó esa tonadilla que suena en Hill Top Zone— para que piense que las conoce perfectamente y se confíe. Mi plan es tan perfecto que no he dejado nada al azar. Incluiré monitores azules y rojos para hacer las carreras más *competitivas*, sólo yo sé cómo funcionan, y eso lo utilizaré en mi beneficio. Impulsos, saltos, invencibilidad... Todo está listo. Es el fin de Sonic, jajaja. Aunque, ahora que lo pienso, tal vez fuera interesante hacer primero una prueba... invitaré solamente a Sonic, Tails y Amy, y si todo va bien, podría llamar a algunos más de sus amigos. Knuckles, Fang... Un momento... ¿estará todavía metido en ese armario? ¡Sí! ¡Aquí está! ¡Tú también vienes, Metal Sonic!

Pero, ¿y qué pasará si me ganan? Es imposible. En la primera prueba todos los vehículos estarán trucados para tener las mismas prestaciones. Todos correrán y derraparán igual, pero yo contaré con una ventaja. Sólo yo conozco las pistas de verdad, y sólo yo sé dónde se encuentran los monitores y los anillos. Si dejo que ese Sonic se haga con muchos, su velocidad máxima se verá incrementada, y eso es algo que no puedo permitir. Por suerte, practicaré todas las zonas de antemano, para ver dónde están los anillos y tratar de mejorar mis tiempos. No voy a ir de cabeza al torneo Chaos GP, como harán esos estúpidos de Sonic y sus amigos. Allí nos jugaremos algo más aparte del honor: una Esmeralda del Caos para el vencedor.

Si hiciera falta la segunda prueba, entonces creo que estaré listo para desatar el más vil de mis planes. Mi vehículo será mucho más poderoso, aunque tal vez algo más lento. Espero que ellos no aprendan a trucar →





sus vehículos: si cada uno de ellos es diferente, me costará mucho calcular todas las hipótesis en carrera, y entonces me podrían ganar. Puede que activar una habilidad única a costa de anillos parezca una gran idea, pero si abrimos la veda, puede que ellos también se vengan arriba, y eso es algo con lo que no me gustaría lidiar. Lo relegaremos también, pues, a la segunda prueba. La definitiva. Sonic está perdido, jajaja.

PROYECTO SS-R

Lo que podría parecer una locura es tal vez el más genial de todos mis planes hasta la fecha. El proyecto SS-R no es en realidad una carrera, sino un plan maestro para hacerme con todas las Esmeraldas del Caos. Hace ya mucho tiempo que se rumorea que las siete esmeraldas se encuentran escondidas dentro de los cuatro circuitos de South Island, y todavía nadie ha sido capaz de encontrarlas. Ni siquiera mis robóticos esbirros, quienes llevan ya meses peinando la zona sin haber logrado encontrar ni una. Si consigo liar a Sonic y sus amigos para montar una carrerita, tal vez las encuentren *de casualidad*. Esa bola azulada tiene mucha suerte. ¡Cómo odio a ese erizo! Pero... una vez las encuentren... ¡Zas! Allí estará Ivo para hacerse con ellas. Y entonces, con su poder, dominaré el mundo y todos me temerán y me adorarán como a un dios. Jajaja. Soy un maldito genio. Me haré esculpir una estatua enorme y la plantaré en mitad de Green Hill.

Pero vayamos por partes. Lo primero es ganar las carreras. Sonic, Tails, Knuckles y Amy también participarán, y dudo mucho que logre engañarlos para correr subidos en karts otra vez. No, además, con el coche no podrían entrar en algunos de los recovecos que seguramente esconden las esmeraldas. Esta vez tendré que dejarles correr de verdad, y yo usaré mi nave de los domingos. Al fin y al cabo, puede que Amy también traiga su cochecito. Hay que preverlo todo. Esta no será tanto una labor

de velocidad como de búsqueda. Los circuitos de South Island son legendarios por albergar infinidad de caminos y escondites secretos, algunos de los cuales necesitan anillos para ser abiertos. Así que las carreras serán un reto de velocidad, reflejos y orientación, por lo que más me vale estar atento si no quiero acabar perdido en mitad de uno de esos peligrosos circuitos. El lago de Resort Island, las subidas y bajadas de Radical City, los angostos templos de Regal Ruin o las enrevesadas carreteras de Reactive Factory. Y puede que algo más. Algo me dice que, en esta ocasión, los propios circuitos serán los protagonistas... Hasta que yo me haga con las esmeraldas, claro. Jajaja. Y entonces, todos se preguntarán por qué echaban de menos a Sonic en SS, cuando el verdadero jefazo soy yo.

Tal vez, lo más duro de esta misión será aguantar las animadas melodías que suenan sin parar en todos y cada uno de los circuitos. Esos temas pop cantados por una dulce voz son la sensación entre todos aquellos que pasan por allí, pero lo cierto es que a mí me sacan de quicio. Se clavan en mi cabeza y no me dejan pensar. Seguro que a Sonic y a sus amigos les encantan. Al menos disfrutarán de sus últimos momentos cuando acabe con ellos, jajaja.

PROYECTO PS2NGCXBOX-R1D3RS

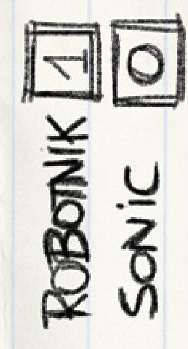
Si hemos llegado a este tercer plan, quiere decir que los dos primeros fracasaron, y seguro que Sonic sospecha a partir de ahora. Por ese motivo, he decidido buscar a los Babylon. Esa banda de ladrones legendarios descendientes de los antiguos babylonian. He leído acerca de ellos: fueron castigados por los dioses, y su ciudad flotante acabó hundida bajo las arenas del desierto. Una ciudad que, por cierto, alberga según dicen un tesoro con el que podría reunir un ejército de robots suficiente para acabar con Sonic, jajaja. Mi maldad es legendaria y ese maldito erizo acabará hundido, mordiendo el polvo de una vez por todas. Por si fuera poco hu- →





millante de por sí hacerse fotos con el cartel de PlayStation.

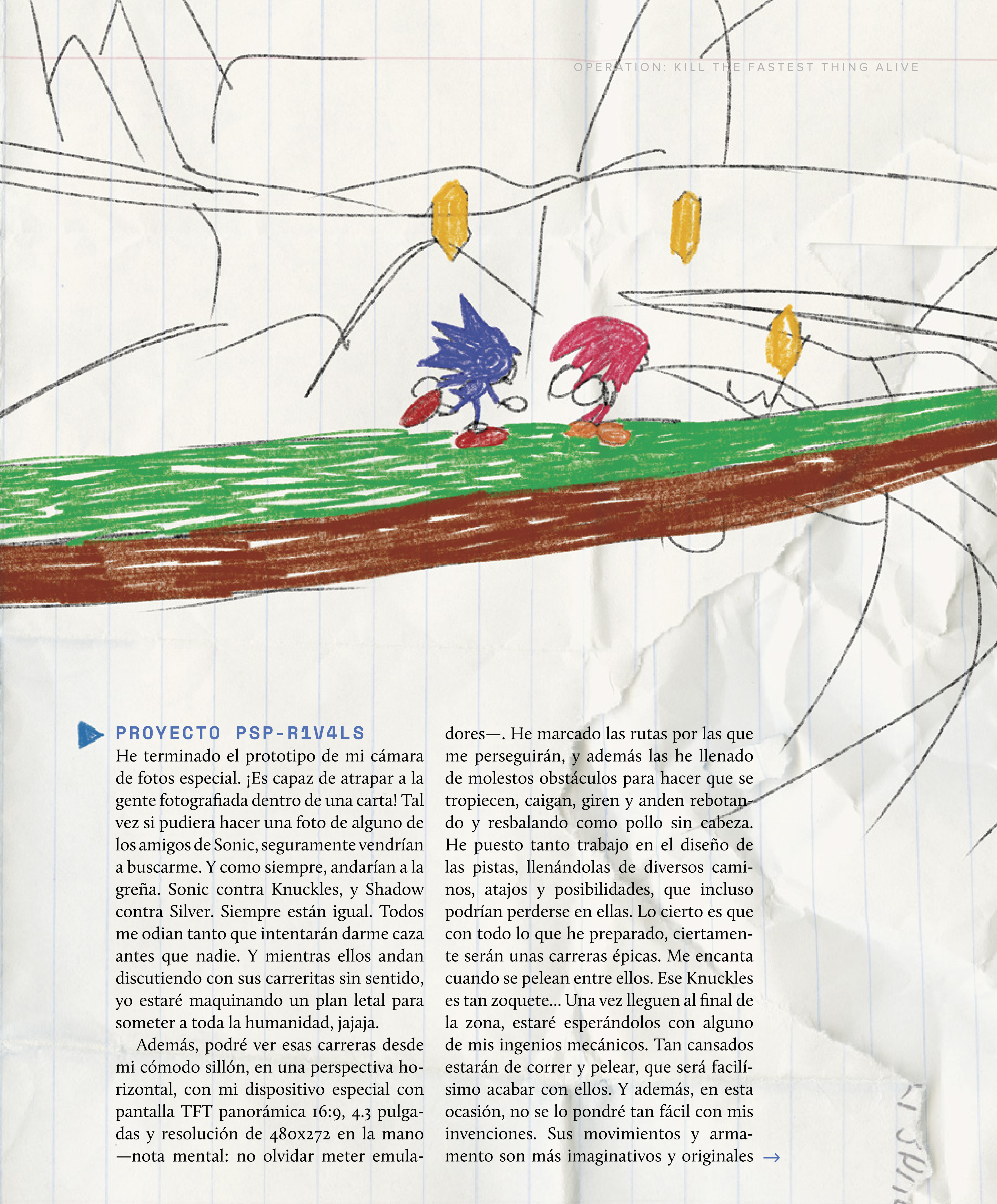
He conocido a esos ladrones, y todo está saliendo a pedir de boca. Al parecer, les encanta montar en unos monopatines voladores a los que llaman Extreme Gear. Y están buscando las Esmeraldas del Caos para activar la llave que volverá a hacer flotar a su isla, con todos sus tesoros dentro, jajaja. He pensado que tan sólo tendría que hacerme con una y organizar un torneo de carreras a lomos de Extreme Gears. Para inscribirse en el torneo, cada participante deberá pagar una esmeralda, y el ganador será el que se las lleve todas. Y entonces... bueno... sólo tendré que robarles la llave de la ciudad y hacerme rico y ¡Zas! ¡Ejército robótico para dominar el mundo y acabar con Sonic al canto! Un momento... ¿estoy empezando a sonar



tan triste como en aquella serie cutre de los noventa?

¡Nah! Seguro que no. Montar esos Extreme Gears no es tarea fácil, y menos para un principiante. Es un plan digno de mi genialidad. Esos aparatejos funcionan con aire, y consumen muchísimo al efectuar los turbos. La única manera de recuperar aire para que no se agote es hacer acrobacias. Eso me deja fuera esta vez, claro. Si me luzco demasiado, podría llamar la atención y acabar mandando el plan al garete. Creo que me mantendré como organizador del torneo. Para eso tengo a esos estúpidos Babylon. Que ellos hagan todas las cabriolas que quieran, que se cansen de coger anillos para ganar velocidad y que se luzcan cuanto quieran montando en raíles, volando a través de anillos energéticos o destruyendo obstáculos a puñetazos. Cada uno de ellos es especialista en una cosa, y todos encontrarán su sitio en las carreras. Me gusta que se sientan cómodos, así acabarán antes y yo tendré mi botín, jajaja. Estoy seguro de que esto de los Extreme Gears dará para más aventuras. Algo me dice que vendrían genial si una invasión de robots descontrolados intentase acabar con el mundo.

Por si acaso fuera estrictamente necesario, he elaborado un programa de simulación de Extreme Gears. Lo he ensamblado con un aparato llamado Kinect, que viene de regalo con las cajas de cereales, esas que llevan una X grandota, y he estado probándolo. Una experiencia *freestyle* que ha acabado peor de lo que esperaba. Los controles no responden como deberían, y he acabado con un dolor de espalda considerable. Esto de dominar el mundo es mucho más duro de lo que pensaba. ¡Y todo por culpa de ese odioso erizo!



PROYECTO PSP-R1V4LS

He terminado el prototipo de mi cámara de fotos especial. ¡Es capaz de atrapar a la gente fotografiada dentro de una carta! Tal vez si pudiera hacer una foto de alguno de los amigos de Sonic, seguramente vendrían a buscarme. Y como siempre, andarían a la greña. Sonic contra Knuckles, y Shadow contra Silver. Siempre están igual. Todos me odian tanto que intentarán darme caza antes que nadie. Y mientras ellos andan discutiendo con sus carreritas sin sentido, yo estaré maquinando un plan letal para someter a toda la humanidad, jajaja.

Además, podré ver esas carreras desde mi cómodo sillón, en una perspectiva horizontal, con mi dispositivo especial con pantalla TFT panorámica 16:9, 4.3 pulgadas y resolución de 480x272 en la mano —nota mental: no olvidar meter emuladores—. He marcado las rutas por las que me perseguirán, y además las he llenado de molestos obstáculos para hacer que se tropiecen, caigan, giren y anden rebotando y resbalando como pollo sin cabeza. He puesto tanto trabajo en el diseño de las pistas, llenándolas de diversos caminos, atajos y posibilidades, que incluso podrían perderse en ellas. Lo cierto es que con todo lo que he preparado, ciertamente serán unas carreras épicas. Me encanta cuando se pelean entre ellos. Ese Knuckles es tan zoquete... Una vez lleguen al final de la zona, estaré esperándolos con alguno de mis ingenios mecánicos. Tan cansados estarán de correr y pelear, que será facilísimo acabar con ellos. Y además, en esta ocasión, no se lo pondré tan fácil con mis invenciones. Sus movimientos y armamento son más imaginativos y originales →

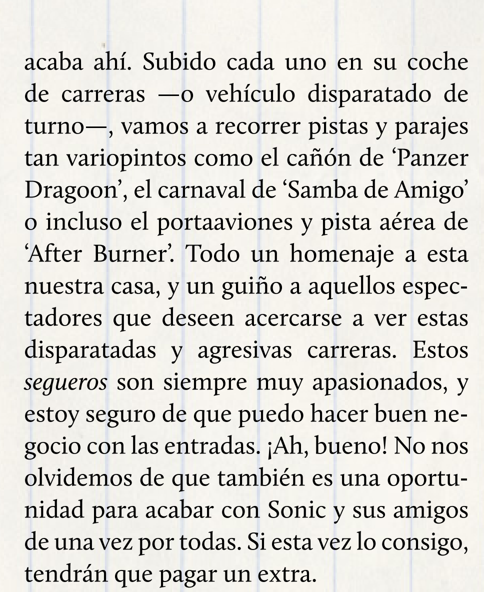
que nunca, y ellos además estarán compitiendo para intentar acabar conmigo antes que el otro, por lo que tendré tiempo de sobra para aniquilarlos, jajaja.

Tal vez lo mejor de este plan sea disfrutar de esas carreras tan emocionantes mientras espero a que lleguen a mi posición para acabar con ellos. Al fin y al cabo, van a estar haciendo aquello que siempre hacen: correr, saltar, recoger anillos, rebotar y vuelta a empezar. En cierto modo ni siquiera parece una carrera, pero al mismo tiempo encuentro bastante morboso poder vigilar tan de cerca el comportamiento habitual de estos idiotas.



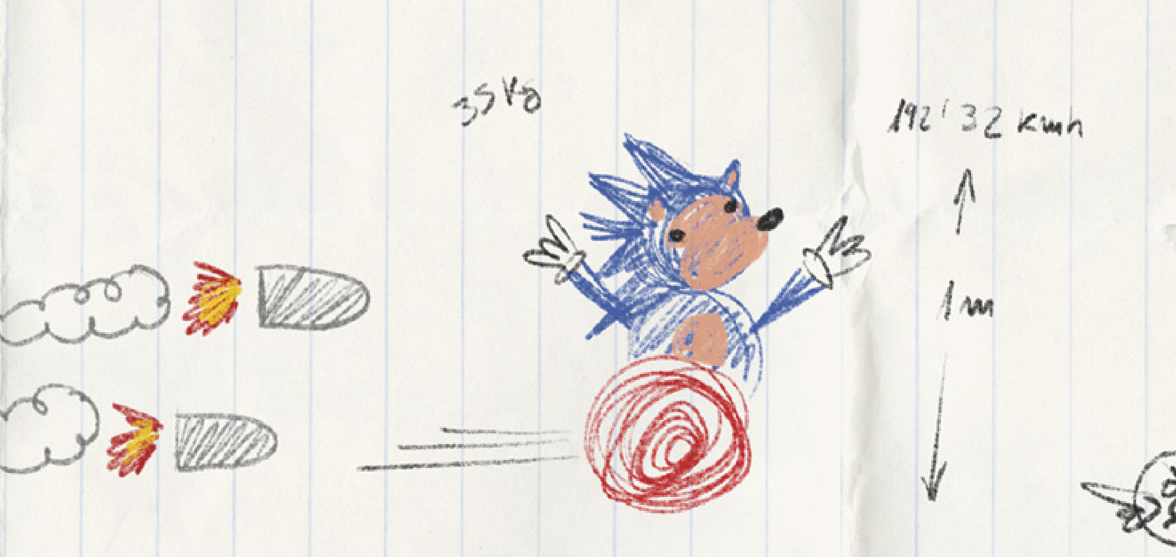
PROYECTO PS3WIIXBOX360U-4LLS+4R5

El plan definitivo es llamar a toda esa panda de viejas glorias de Sega para que se unan a la carrera. Y lo cierto es que más que un plan para dominar el mundo, se trata de una idea que se me ha ocurrido mientras elaboraba todas estas tretas. La verdad es que va a ser un placer participar en un torneo tan ilustre, en el que compartir parrilla con viejos conocidos, amigos y enemigos. Desde Alex Kidd hasta Joe Musashi, pasando por Ulala, B.D. Joe, Ryo Hazuki o incluso el malhumorado Gilius Thunderhead. Pero es que lo mejor no acaba ahí. Subido cada uno en su coche de carreras —o vehículo disparatado de turno—, vamos a recorrer pistas y parajes tan variopintos como el cañón de 'Panzer Dragoon', el carnaval de 'Samba de Amigo' o incluso el portaaviones y pista aérea de 'After Burner'. Todo un homenaje a esta nuestra casa, y un guiño a aquellos espectadores que deseen acercarse a ver estas disparatadas y agresivas carreras. Estos *segueros* son siempre muy apasionados, y estoy seguro de que puedo hacer buen negocio con las entradas. ¡Ah, bueno! No nos olvidemos de que también es una oportunidad para acabar con Sonic y sus amigos de una vez por todas. Si esta vez lo consigo, tendrán que pagar un extra.



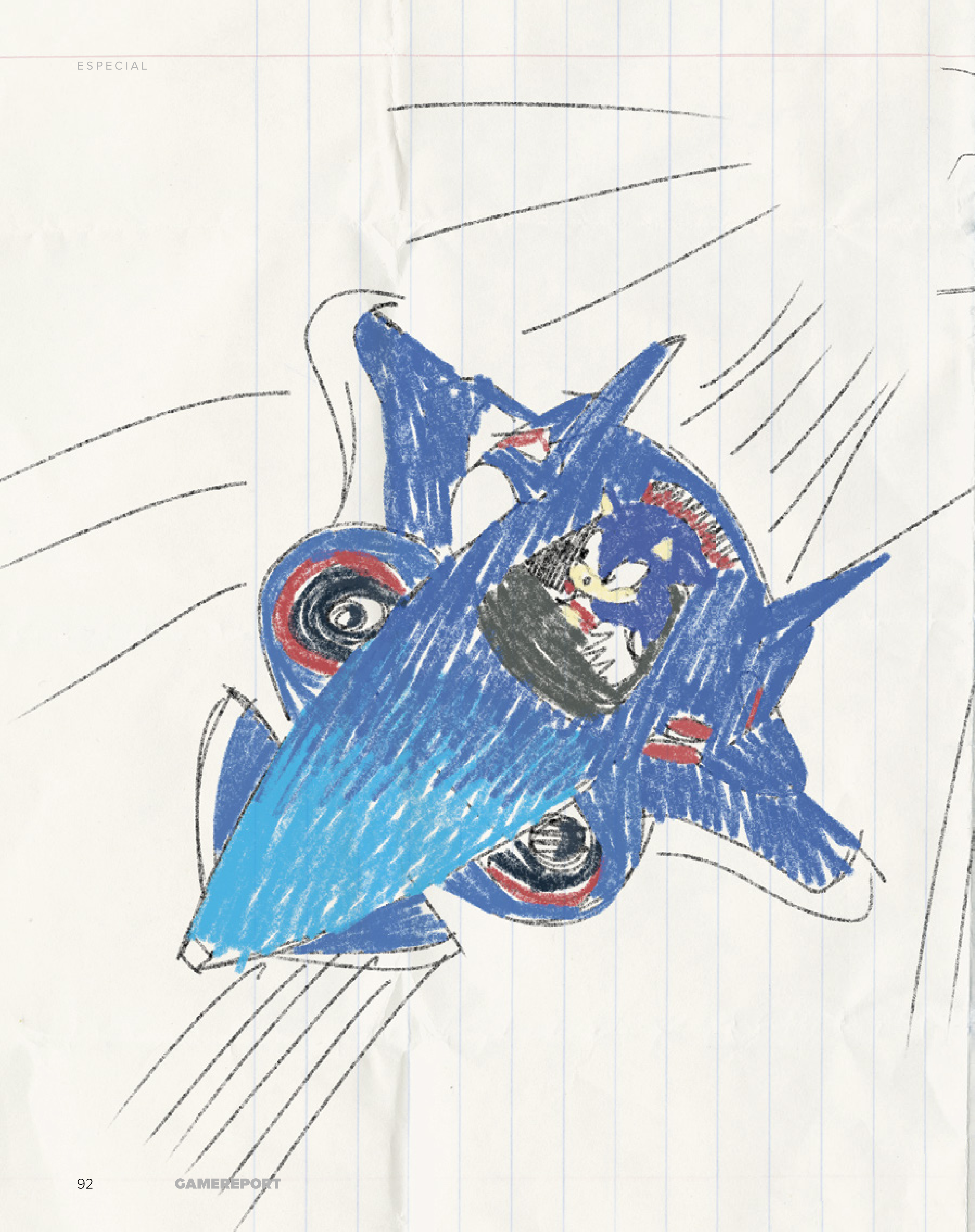


Para ello, he ideado un plan tan maquiavélico como brillante. He sido capaz de instalar modificaciones en mi nave para que se adapte a los elementos: tierra, mar o aire. Las pistas de este torneo en el que sólo puede quedar uno son destruibles y se modifican en cada vuelta, por lo que no hay asfalto o camino de tierra o nieve seguros. Lo que ahora es una carretera, en la siguiente vuelta podría ser un abismo, por lo que pulsando tan sólo un botón, puedo



adaptar mi vehículo para que sea capaz de volar, navegar o rodar, de manera tan rápida como conveniente. Además, en este torneo hay un buen montón de monitores repletos de objetos que utilizar para tomar ventaja o acabar con los rivales. Cohetes de fuegos artificiales, bolas de hielo, coches-bomba teledirigidos y peces globo flotantes vienen a unirse a los clásicos turbos y escudos, y a aportar tanta variedad como *frenetismo* a unas carreras que prometen ser más épicas que nunca. Por no hablar del All-Star, un ataque único o una transformación especial del vehículo capaz de causar estragos entre los rivales, al tiempo que me catapultará hacia la *pole position* a una velocidad que incluso ese maldito erizo envidiaría.

Derrapes y acrobacias, turbos imposibles y toda la agresividad y *molonidad* marca de la casa configuran un torneo repleto de adrenalina en el que estoy deseando participar. Pero antes, un buen cúmulo de opciones para probar mi vehículo y practicar los tiempos. Ya sea con carreras Free Run o corriendo contra el reloj, luchando por ser el último vivo en tres vueltas donde sólo importa acabar con los rivales →





o tratando de aguantar activo el turbo el máximo tiempo posible. La cantidad de pruebas disponibles para aprender a correr en la All Stars es tan extensa que asusta, y todas ellas son tan divertidas como desafiantes, por lo que el proceso pretorneo se torna tan divertido como satisfactorio. Ya no me basta con vencer a Sonic. ¡Ahora quiero ser el mejor de todos los All Star!

Estoy seguro de que alguno de estos planes va a funcionar. Voy a acabar con ese erizo de una vez por todas y, una vez lo consiga, dominaré el mundo y todos se postrarán ante mi genio y magnificencia. Puede que ese maldito erizo sea *too fast for the naked eye*, pero con estos planes que he urdido, será su propia velocidad la que le catapultará al más estrepitoso de los fracasos. Todo está preparado. Tu fin se acerca, Sonic. ¡Cómo odio a ese erizo!

ENSAYO SOBRE LA OSCURIDA

POR ISRAEL FERNÁNDEZ

D

El 9 de agosto de 1995 sufrí uno de esos aparatosos accidentes automovilísticos sobre los que la sobremesa informa con tono monocorde, camino a Getafe. Pasada la madrugada, aniversario de aquellos asesinatos tan populares, y yo dentro de un amasijo de metal rojo con el logo de Alfa Romeo. Durante años confundí recuerdos, mezclé la pintura mate con mi propia sangre. A partir de entonces llegaron las pesadillas recurrentes: frenos rotos, oquedad de castillo, coches chocando inevitables contra un muro, coches volcando y dando cien vueltas por un terraplén. En cada curva una chica fantasmagórica, y en cada ventanilla los ojos clavados del vampiro de 'Salem's Lot'. Llegó la noche brumosa y cargada de horrores. Huelga decir que le cogí miedo y no me saqué el carnet a los dieciocho. Ni a los veintiocho. Ni espero hacerlo a los treinta y ocho. El azar quiso que en el momento fatídico yo mirara a un lado, hacia la nada. ¿Hubiese podido evitar algo? ¿Hubiese gritado un «¡cuidado!» salvador? Fue un accidente en toda su magnitud: el extraño juego de luces de un camión cisterna y un volantazo de novata; una amiga de mis padres cuidándome de vuelta tras una cena demasiado tardía. La relación se enfrió. Hubo reproches y sustos provincianos. 1995 fue un año cruento para las carreteras —uno de los últimos—: 127 183 víctimas.

Y, como tantas otras veces sucede, terapia de choque: desarrollé un apetito especial por la noche. Por la danza rítmica que proyecta ese amarillo bilioso y esas sombras que van, en *tempo* acelerando, sucediéndose sobre el asfalto. Por las rendijas abiertas donde un aroma de aire espeso escupe el petróleo primigenio, las tripas de paquidermos convertidas en brea durante milenios. Y por ese perseguir ovnis hasta que unas *xenon* te deslumbran y rompen el misterio. Otros lo asociarán a plástico de *cassette* mientras suena 'Estopa', a perder la virginidad sobre cuatro ruedas porque no hay donde quedarse y subirse al capó a mirar estrellas. Noche y coche: dos de las más comunes rimas del pop patrio. ¿A qué tanto dramatismo? →

1. Introducción a la oscuridad

Hablemos de videojuegos. Siguiendo la tradición espacial, los primeros arcades de conducción 3D nacieron sobre fondo negro. Acromatismo en tiempos franela y satén, con un Francisco Franco recién enterrado, una Estados Unidos retirada de Vietnam mientras Microsoft fundaba su marca, pantalón de campana y un tiburón acechando las orillas de la cartelera. Ambientar con la ausencia fue recurso funcional en tiempos donde la memoria era medida al *byte*. Los principales exponentes, 'Nürburgring 1' (Reiner Foerst, 1975), 'Datsun 280 ZZZAP' (Dave Nutting y Jay Fenton, 1976), 'Night Driver' (Atari, 1976) y 'Night Racer' (Micronetics, 1977) usaban la noche como vértebra narrativa y la carretera de sayo mecánico. No quedaba otra. Los escollos tecnológicos comenzaron supliéndose con una lámina de plástico impreso que teníamos que pegar al monitor, imitando aquellas proyecciones electromecánicas sobre cilindro que montaban, en su interior, algunos juguetes de principios de los setenta. La tridimensional, como puede leer sobre 'Hang-On', sería cosa de economías, de no dibujar si no se ve, de escalar para fingir profundidad y distorsionar *sprites* simulando vértigo. Porque los videojuegos mienten siempre, como nuestra memoria. Y lo no visto no construye memoria. «Engullidos como estaban por las sombras de las grandes murallas», decía Mervyn Peake a propósito de Gormenghast, esa mole de roca eterna coronada por un castillo en perenne bruma.

Destaca entre la mayoría un ejemplo, más frenético, más espectral, hecho a medida para quienes decidieron suicidarse estampándose contra una mediana. Durante la navidad de 1978, un tal Larry Rosenthal diseña 'Speed Freak'. Recién emancipado de Cinematronics, donde publicó su multiventas 'Space Wars', Larry funda Vectorbeam. Tras comprarle a su antigua empresa un par de lanzamientos no muy bien resueltos decide que, bueno, hay que intentar avanzar en el mercado arcade. Gráficos vectoriales, blanco sobre negro, algunos árboles, vacas caprichosas y aviones de vuelo bajo. Si chocas una vez, tu parabrisas se agrieta. Dos veces, y tu coche explota en exactamente ocho pedazos. «Tendremos que cambiar de coche. Tenemos toda la noche». Eso es 'Speed Freak'. Eso fue, porque las cuentas de la empresa, por desgracia, no le permitieron grandes excesos. Apenas produjeron entre 700 y 750 copias y, sumado a un control de volante más sensible que el *furry fandom*, el juego terminó olvidado, fondo de salón recreativo.

'Speed Freak'.



Arriba: 'Dead End Road'. Derecha: coche explotando en 'Speed Freak'.

'Friday the 13th: The Game'.





Del ahorro de costes y píxeles hemos seguido aprendiendo. 'Neon Race', gratuito para Android y con tropecientos primos igual de lisérgicos, vira del blanco tiza hacia los ochenteros brillos saturados. La fenomenología del *synthwave* encaja de maravilla con la velocidad frenética, que le pregunten a Michael Knight y su fantástico Pontiac Trans Am. También, sin salir del fragor vectorial, acaso vistiendo el horizonte de *low poly*, 'Race the Sun' nos recuerda que el arcade nunca muere, se transforma. El *endless runner* ha sustituido al circuito breve de veinticinco pesetas. Las ocho piezas saltando por los aires son ahora granizado de limón, y las condiciones, idénticas: no estrellarse. Porque en cada muerte perdemos un recuerdo, un fragmento de tiempo entregado a la lobreguez. →



'Race the Sun'.

'Forza Horizon 3'.

2. Una noche para recordar

Levantemos el pie, paremos el contador. Un rugido ahogado, el clocar de bastidores dilatándose. La biela asciende a su posición de origen, las válvulas secan sus últimas gotas filtradas, colectores e inyectores pierden presión, se enfrían. Cual corazón en su último aliento, el vehículo queda en un suspenso noble. Yo pertenecía a esa estirpe de impertinentes que decían «cómo molaría poder bajarse ahora del coche». Hasta entender que ese avatar y yo éramos uno, que su capó son dos puños con ojos triturando cada centímetro de pista. La noche en los juegos de conducción nunca dejó de ser truco de programador, el antónimo del agua bien animada. Recordemos ese 'Need for Speed' noctámbulo tomando la decisión estética de reducir su ambientación a un eterno crepúsculo en aras de apurar un poco el músculo gráfico. El equivalente a unas cinemáticas barras negras para afinar *frames* por segundo.

Pero la noche es también hogar de pausas, conducción recreativa y no competitiva, el transitar estéril. *Il dolce far niente*. En la Clubman Stage del primer 'Gran Turismo' lo entendí, dejando atrás las reverberantes pantallas acústicas: no vale la pena correr por correr. Inspirada, en parte, en la Metropolitan Bayshore Route de Tokio, la versión avanzada cuenta con una horquilla técnica, un agudo caracol y par de *chicanes* extra que te joden las ganas de aprender conceptos como subviraje y sobreviraje. Tanto da, bien sabía que el equipo del señor Kazunori Yamauchi cuidaba tanto la forma como el fondo. Que su amor por el detalle nacía de paseos por vértebras semivacías, cuando las avenidas se abren de par en par y el burbujeo de los


'Need for Speed'.



¡Sáquenme de aquí!

¿Bajarse del carro? Esta concesión que regaló un baño de popularidad extra al segundo 'Driver' no es fácil de rastrear. ¿Tal vez un *crackeo*, un *power-up* en forma de mutación, como en el 'Formation Z' de Jaleco o el 'Super Dimension Fortress Macross' de Namco? Corría en el 83 la leyenda de que 'Spy Hunter', el *arcade* de Bally Midway, permitía al piloto bajarse del bólido. Nada más lejos, pura ensoñación. Sí que lo incorporó 'Stainless Steel' (1986), su heredero directo y un *madmaxero* clásico de Amstrad. Y, como él, el 'Ghostbusters' (1984) de Commodore —con intervalos entre fases de conducción y exploración— o el 'Miami Vice' (1986) de Ocean. 'Blaster Master', en el 88 y a su manera, ya contaba con momentos donde desensamblar piloto y tanque —como el 'Xain'd Sleena' de Taito—. 'Uninvited', del mismo año, también tuvo su animación, al comienzo: abrir puerta, ir fuera. Y el 'Batman: The Movie', también de Ocean (1989), como bien recuerda nuestro estimado Bruno Sol, contó con animación completa. Ahora, mientras la chavalada se accidenta con ese viral de lanzarse del coche en marcha y bailar, tenemos 'GTA'.

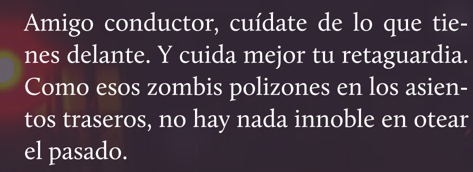
atascos duerme para coger fuerzas al día siguiente. Para muestra, el completísimo modo foto de 'Gran Turismo Sport', una megalómana baraja de instantáneas donde la gracia reside en encontrar tu propia ciudad y retratarte junto al monumento de marras.

Y así seguí saboreando los callejones de 'Midnight Club: Los Angeles', la ciudad donde todo sucede al caer el sol, la lluvia nocturna de 'Driveclub' o esa oquedad pétrea en el exótico 'Forza Horizon 3'. La oscuridad transformaba el raciocinio en incertidumbre, la agotadora pasarela de semáforos y todas esas señales de tránsito preventivas en un silencio desnudo. Los reflejos de las cuellilargas farolas en 'Project Gotham Racing' y las más bellas postales tropicales en 'Test Drive Unlimited', cuando la aurora baña de oro las calas de Oahu, la isla hawaiana donde se inspira el hito de Eden Games. Como relataba el manga 'Initial D', un coche es quizá otro escenario para la misma historia de amor. Mientras una generación organiza pachangas ilegales, otra transforma el automóvil en el salvoconducto donde encontrarse consigo mismo. Turismo virtual para alguien que se molesta en aparcar respetando las normas de circulación ¡en un simulacro!, y no se atreve a enfrentar el tráfico real. Nunca subestimes el poder embaucador del videojuego. →



'Gran Turismo Sport'.

'Driveclub'.



3. El mal desde dentro

Hasta que te presiona la urgencia, que acelera el aliento y se lo bebe entero. Ya lo hemos visto cien mil veces. Los dueños de la noche no tienen prisa. Se saben todas las rutas, conocen cualquier atajo. Los moteros punkis de 'Akira', el exmarine zumbado de 'Taxi Driver', el asesino medio mudo de 'Drive' o el reportero demente buscando carnaza que filmar en 'Nightcrawler': la noche está llena de cárabos, murciélagos y otros ojos clandestinos. No hay animales de fe, solo fe por ver amanecer un día más.



'Silent Hill'.

Amigo conductor, cuídate de lo que tienes delante. Y cuida mejor tu retaguardia. Como esos zombis polizones en los asientos traseros, no hay nada innoble en otear el pasado.

Los medios de transporte son utilizados en el cine como ornamento cataclísmico. Y no sólo en cine: H. G. Wells, en su 'The War in the Air', vestía el sur de Manhattan como «un horno de llamas carmesí, de las que no había escapatoria. Los coches, los ferrocarriles, los ferries; todos se habían detenido y ninguna otra luz más que la del incendio alumbraba el camino de los distraídos fugitivos en aquella oscura confusión». Los dos primeros 'Silent Hill' abren con idéntico ademán: el remate de un viaje nocturno al pueblo sin salida, la conducción voluntaria hacia el cepo del que no podrás salir. Cada cual ha sabido trasladar este ansia a su manera. La cinta 'Locke' narraba, en primera persona, una escapada contrarreloj desde dentro hacia afuera; el clásico de Steven Spielberg 'Duel' nos zarandeaba por una extenuante huida hacia ninguna parte. Los monstruos de chatarra en 'Mad Max' vestían los mismos colores que sus amos, una extensión convirtiendo un caparazón de metal en arma de destrucción masiva. El diablo puede estar dentro o fuera, puede ser reflejo anónimo —como en los *indies* 'Anxiety: Lost Night', 'Dead End Road'— o una traicionera máquina de matar. De 'Vanishing Point' a 'Death Proof': el pavor a ser atropellado



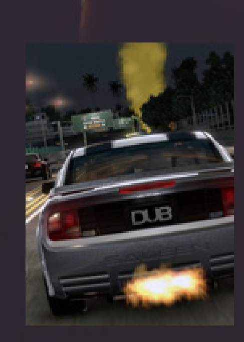


Izquierda: 'Anxiety Lost Night'; arriba: Clubman Stage en 'Gran Turismo'.

'Beware'

o incluso atropellar sin voluntad —de la agirofobia a la astenofobia— vive en nosotros desde el día que llamamos al carromato «bestia del demonio».

Aquí destaca 'Beware', un *indie* íntimo para PC creado por el checo Ondřej Švadlena. Junto a sus padres, Ondřej escapó de su país en 1984 cruzando ilegalmente la frontera de Yugoslavia y Austria, a pie, durante la noche. Tras seis meses de espera se les concedió asilo político en Canadá. Muchos años después se graduaría en la Academia de Arquitectura y Arte de Praga, trabajaría de animador 3D y filmaría algunos cortos con los que ganaría algún que otro galardón. En 'Beware', antes conocido como 'Driving Survival', el automóvil es a la vez nuestro único medio de escape, nuestra prisión y probablemente nuestro ataúd. Algo nos persigue, algo que centellea desde el espejo retrovisor. Avanzamos intentando aplacar ese temblor que vuelve a emerger de las tripas cada vez que giramos hacia atrás. Es sólo cuestión de tiempo. 'Beware' nos recuerda la importancia de una buena idea, eso que tanto cacarean en las mesas redondas con *catering* reseco. Una fórmula sencilla, perfecta, una evocación primitiva que lleva a preguntarnos «¿por qué no existen más videojuegos bajo esta premisa?». →



'Midnight Club: Los Angeles'.


München
Stuttgart
Leipzig
Frankfurt

4. Seguir adelante

Entonces, ¿nos seduce la noche con su embrujo galán? Como un ciervo hipnotizado, un gato invisible, los faros dibujan a su paso un mundo por caminar, a medio construir. Una traición perpetua: nunca sabremos cuándo vendrá el horror. Esa línea discontinua de 'Carretera perdida' que nunca se acaba, que sólo puede terminar en acantilado. Las vibraciones de baja frecuencia del asiento, entre seis y ocho hercios, favorecen la somnolencia. Más del 59% de los conductores ha sufrido cabeceos o microsueños de varios segundos al volante. El runrún del motor nos acuna como un vestigio de aquellos últimos días en el nido uterino, donde la oscuridad, también, es todo nuestro cosmos. Esa relación amor-odio, esta calma tensa, también ha sido traducida en el videojuego con virtud. 'Truck Simulator' y su *fandom* y comunidad *modder* lo saben bien, degustando esos placeres privados entrando a Colonia a las dos de la madrugada escuchando la enésima emisora de *chillhop*. Las rutinas sometidas al cambio de marchas son ese mantra mesmerizante con el que huimos de las otras rutinas. ¿Qué más da, acaso unas son vivencias de primera y otras de segunda clase?

Decíamos que los *driving games* han sido, por norma, dirigidos durante generaciones a la estricta conducción, acotada por autovías y caminos secundarios. Hasta hace bien poco, con *sandbox* como 'The Crew' y su secuela, los 'Forza Horizon' o 'Need for Speed Payback', no existía la ambición horizontal y el coche/moto/lancha o juguete *offroad* apenas interactuaba como un eje para trasladarnos del punto A al B por una ruta predefinida. Si velocidad es distancia partida por tiempo, esa doble falacia de conceptos inasibles, a mayor distancia por recorrer mayor tiempo que



perder. Y más experiencias para recordar. Y, si al menos el mapa no crece en escala, sí debiera hacerlo el territorio por explorar. En los último años, el vehículo por fin se ha reformulado como contenedor de vivencias. 'Neo Cab', de Change Agency, revierte la fórmula. Somos un conductor de alquiler que malvive en una urbe autónoma. Las calles se llaman Los Ojos —nada más explícito— y la meta es satisfacer los hilos de conversación de nuestros trasnochados clientes. Un descuido y estamos fuera. 'Night Call' propone una alternativa de corte *noire*. También somos un taxista, mas no uno cualquiera: somos la última persona que vio con vida a la víctima más reciente de un crimen. Debemos resolver el misterio sin faltar a los turnos laborales, sacando información a cada pasajero. No importa tanto la fórmula: en cuatro ruedas cabe el universo.

La tiniebla, al fin, será siempre ecosistema barato para andamiar relatos, un amante fiel para el nervio afilado, el pelo erizado y esa vacilación pasmosa que nos →



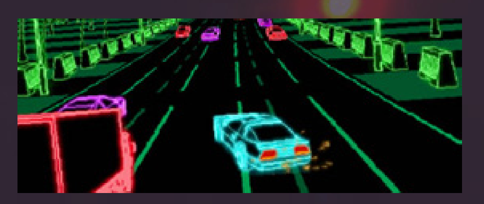
Izquierda: 'Euro Truck Simulator 2'. Arriba: 'Neo Cab' y 'Night Call'.



Imagen de más arriba: 'Need for Speed'.
Justo debajo: Clubman Stage Route 5 en 'Gran Turismo 5'.

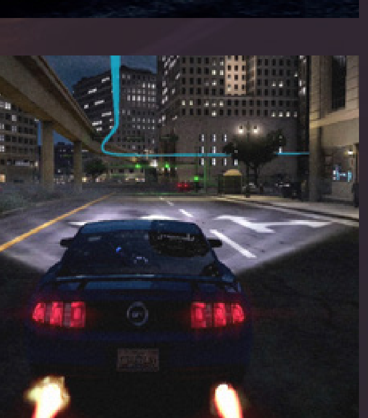
atenaza. ¿Y por qué? Son prácticamente inexistentes los informes que sentencien en firme que a más luz en las calles se cometerían menos delitos. El Grupo de Investigación de Contaminación Lumínica de la Complutense de Madrid ya demostró que España, marcando un récord europeo de consumo energético en alumbrado público, no posee menores ratios de criminalidad que países más *oscuros*. Y, sin embargo, necesitamos luz. O las trenzas del subconsciente nos arrastrarán hacia lo oculto. Una percepción de falsa seguridad que confirman hasta los cuerpos policiales. Buena iluminación es sinónimo de buena salud económica. Hay algo de cierto: el latrocinio era común porque la penumbra reinaba hasta en el corazón de las ciudades, cuando se comenzó a sembrar lámparas cada treinta metros para evitar que los ciudadanos se perdiesen. De hecho, aún se registran más hurtos en las periferias, peor iluminadas, que en zonas céntricas. Las ciudades, aun cuando duermen, proyectan largos rosarios de hiel, un ardor de vida calma testigo de nuestra huella humana.





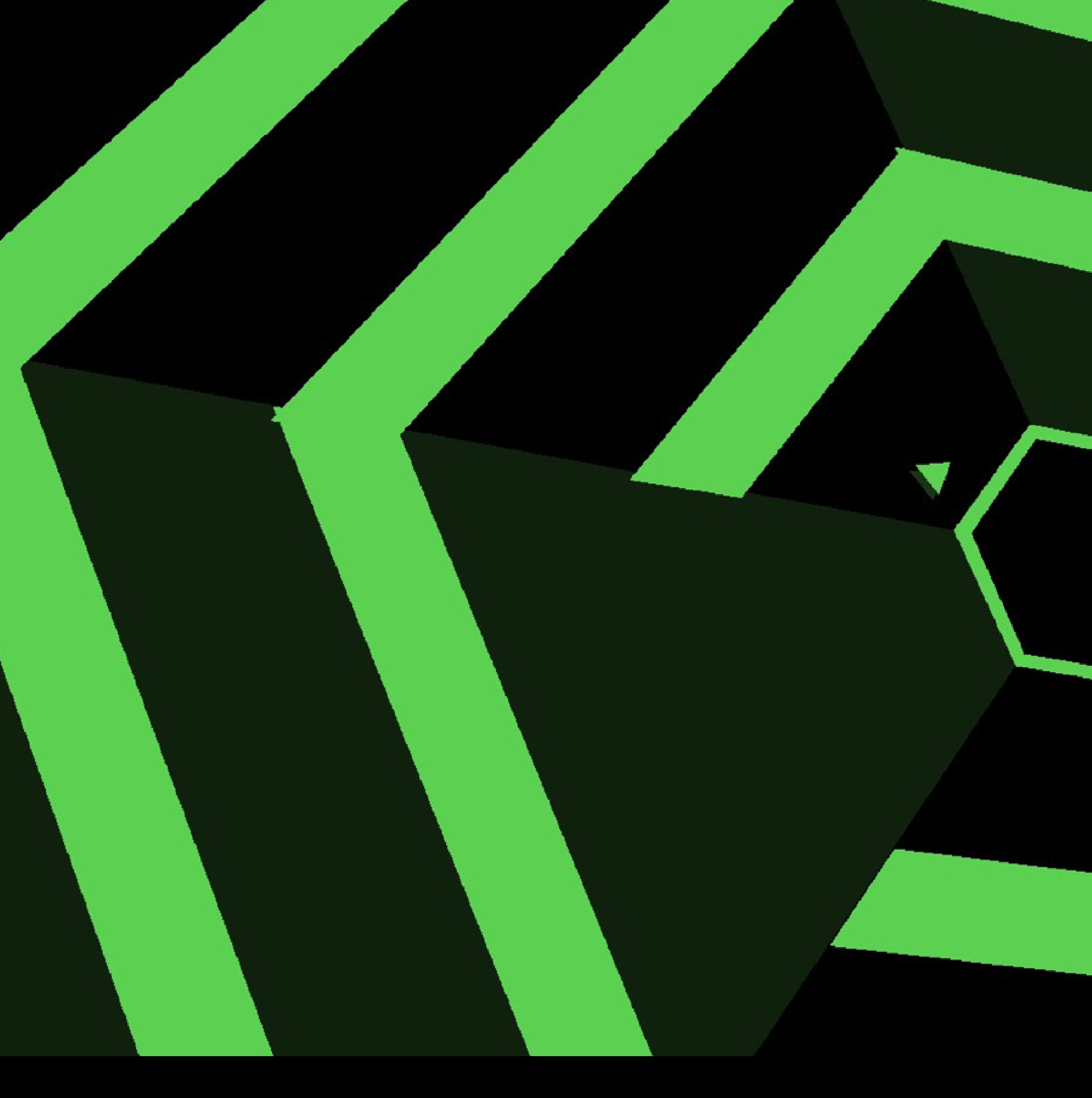
Izquierda: 'Neon Race';
abajo: 'Need for Speed: Payback'.





'The Crew'.

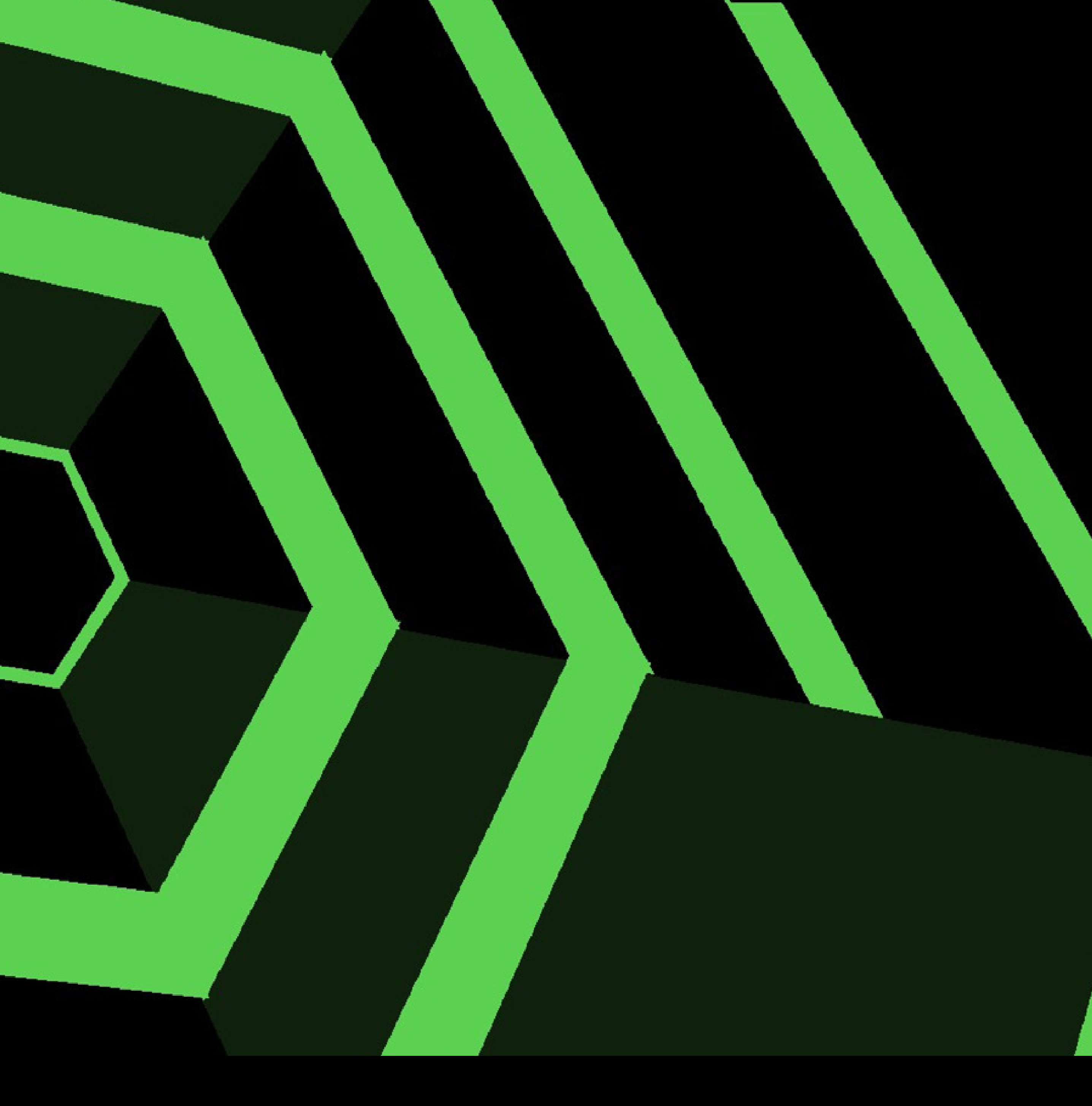
Antes de todo esto, velas, lámparas de aceite y luces de gas. Incendios accidentales y mucha contaminación. Fue Humphry Davy quien desarrolló la primera luz incandescente en 1802. Después patentó su luz de arco, en 1806. Aún quedaba bastante para la primera red eléctrica comercial usando filamento de bambú carbonizado, un invento de Thomas Alva Edison que en 1878 puso la industria patas arriba. Si la Primera Revolución Industrial la condujo el vapor, máquinas como la de Newcomen, la segunda devino gracias a la electricidad. Ambas, máquina y luz, parirían el progreso, los viajes cortos y la comunicación sagaz. Un nuevo planeta. La literatura victoriana nos recuerda ese cisma que demarcaba la luz natural: cuando el sol se ponía, las criaturas de la noche visitaban el hogar. Cada rincón contaba con su espíritu arcano, cada sombra proyectada por la leña ardiendo pintaba el rostro yerto de algún familiar. Tampoco podemos discernir la luz sin antes conocer la penumbra. Ni atrapar la luz a esos 299 792 458 metros por segundo sin alcanzar una masa crítica. El Érebo siempre precede al Éter. «La oscuridad está en nuestras almas, ¿no crees?», diría el obispo George Berkeley por voz de James Joyce. Pues eso. Fundido a negro.



Perder la referencia

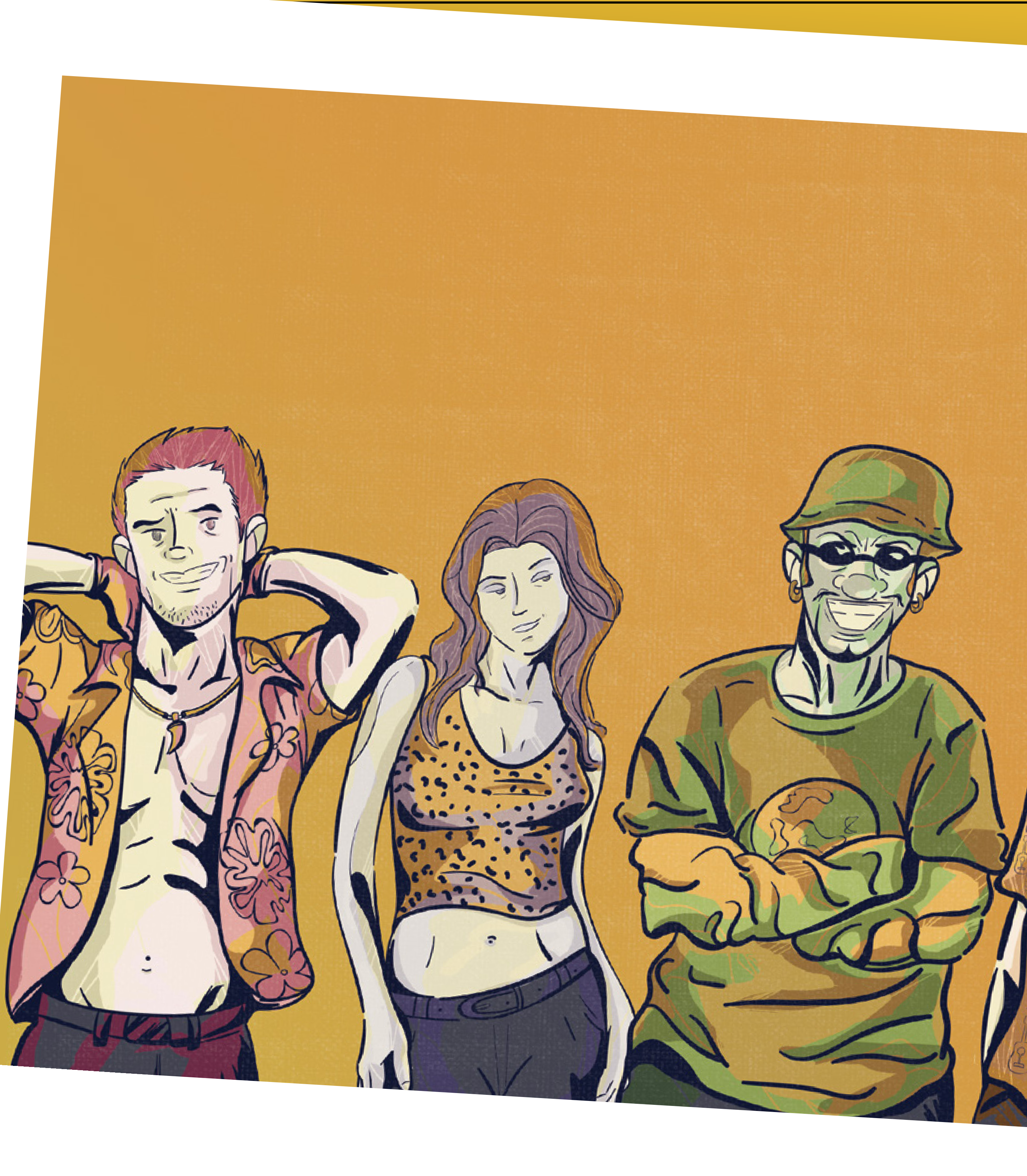
SUPER HEXAGON
Terry Cavanagh / 2012
PC, Android, iOS

Punto. Línea. Triángulo. Cuadrado. Pentágono. Hexágono. Incontables murallas, de estructuras inconsistentes, se ciernen sobre un pequeño triángulo mientras una voz robótica nos anuncia nuestro avance. La pantalla da vueltas, elimina el punto de referencia continuamente,



cambiando colores, sonidos, direcciones y formas, aumentando la velocidad en cada nueva etapa. ¿Cómo es posible que un minuto se haga tan largo? Esquivamos con los nervios a flor de piel, sin esperar a que la información llegue a nuestro cerebro. Y, de repente, un mal movimiento o una mala decisión.

Chocamos y todo vuelve a quedar en silencio mientras un ominoso hexágono cubre la pantalla, mostrando nuestro límite, cuánto quedaba hasta la próxima figura geométrica que marca el avance. Y no nos importa volverlo a intentar: será el triste orgullo o la pujante necesidad de seguir mejorando.



¡SIGA A ESE TAXI!

por Jonathan Prat

Diga su nombre completo y edad, por favor. —El click que hizo el botón de la grabadora que acababa de pulsar la policía sentada al otro lado de la mesa se perdió ahogado en la ansiedad con la que el capullo que tenía abalanzado sobre la mesa enfrente de él le escupió el protocolo.

—Su nombre completo y edad, por favor. —Remató su presentación con una sonrisa burlona y el chasquido de las esposas al recostarse en la silla. No pudo resistirse, tenéis que entenderlo.

El capullo de enfrente, que resultó que se llamaba Michael Hardy según la chapa que colgaba de su chaqueta, puso los ojos en blanco y paró la cinta con gesto cansado. La corbata mal ajustada, varios mechones que habían escapado al meticuloso engominado peinado hacia atrás y el traqueteo del bolígrafo contra la carpetilla daban fe de que el día se le estaba haciendo jodidamente largo. →

ILUSTRACIÓN: JESÚS VIVEROS

—«Merecido periodo de inactividad en campo abierto tras poner fin a las acciones delictivas de Joe Fang y desmantelar EVL Inc.» ponía en el puto informe. ¿Te acuerdas, Janet? ¡Hasta nos condecoraron! —dijo el madero mientras rebobinaba la cinta. Su compañera asintió sin desviar la mirada de él y su pelo color esmeralda, el cual no podía arreglarse porque las esposas no daban más de sí. «Qué desperdicio de foto la de la ficha policial», pensó mientras recordaba la detención de hace tan solo unas horas pero que parecían días. Quizá el verde era el color favorito de la señora inspectora, vete a saber.

—*Yup*. Y ahora mírate, interrogando fitipaldis muertos de hambre. ¿Nostalgia noventera, Mike? —Janet le hizo un gesto con el dedo para que volviera a empezar el interrogatorio.

Michael suspiró resignado y echó un vistazo rápido al cristal ahumado para que su cara de desaprobación a lo que consideraba una clara pérdida de tiempo quedara grabada por la cámara de led rojo parpadeante y por el operador ensimismado en su revista de automóviles clásicos al cargo de inmortalizar los interrogatorios. El enorme rectángulo translúcido ocupaba la mayor parte de una de las paredes de un habitáculo que, por lo demás, era el sitio más minimalista y frío que había pisado en su vida. Se estaba empezando a ahogar entre esas cuatro paredes. El techo parecía que cada vez estaba más bajo. Necesitaba aire fresco, sentir el viento en la cara mientras descendía por la avenida del tranvía dirección a la costa este. Tras recomponerse mentalmente, decidió imitarle, pero regalando una mueca burlona al punto en el que él suponía se situaba la cámara, y vio el reflejo de sus dobles oscuros sentados en la mesa formando una estampa que bien podría ser un portal interdimensional que comunica directamente con el reverso infernal de su realidad.

—En fin, lo esperado, el *enfant terrible* del grupo. No se podía saber por las pintas, ¿eh? —Anotó algo en su libreta mientras media sonrisa sarcástica asomaba brevemente por su cara, aunque él juraría que sólo estaba simulando que escribía para ponerle nervioso—. El broche de oro para los *fanboys* de los autos locos: el graciosito, la chula, el bohemio y por último el capullo. —Deslizó la mano hasta la grabadora y volvió a ponerla en marcha, ésta vez con un gesto más seco.

—Nombre. Por favor. —Tic-tac, tic-tac, tic-tac. Los golpecitos con el boli no cesaban. Estaba siendo molesto a propósito, persiguiéndole con tácticas de interrogatorio de primero de madero autodidacta recién salido de la academia de policía casera a base de maratones de *buddy movies* y pelis de acción de los años ochenta. Pretendía alcanzar sus nervios y hacerle derrapar y largarlo todo, pero él era más rápido. Siempre lo era.

—Axel. Veintiún años. —Sonrió un poco más. No tenían nada, y todos los allí sentados lo sabían, pero había que pasar el trámite.

—¿No tienes apellido? —La mujer también apuntó algo en su libreta, claro. Parecían muy profesionales, con experiencia a sus espaldas. Dos entregas, por lo menos—. ¿Es que sois todos concepciones divinas, o qué?

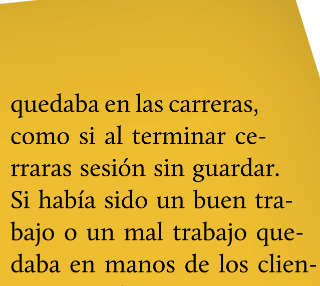
—No... —Se incorporó mientras achinaba los ojos mirando fijamente la chapa que colgaba de la chaqueta de la inspectora—. Señorita Janet Marshall. Además, todo el mundo me conoce así. Tampoco es que nos hagan falta. En la tabla de puntuaciones no cabe más que el nombre, y a la velocidad que vamos nadie tendría tiempo de memorizarlo de todas formas.

—Sois rápidos, ¿verdad? Sois lo más veloces, de hecho. La mejor compañía de taxis de la ciudad. ¿Pero a costa de qué, amigo? Ya lo sabes tú bien: conducción temeraria, vandalismo, destrucción del mobiliario urbano, infracciones de prácticamente la totalidad de las normas de circulación... ¿Me dejo algo? —Conforme iba enumerando los supuestos delitos, Michael iba depositando con sonoros golpetazos montones de fotos: uno por cada pecado. La mesa acabó pareciendo la pesadilla de un oficinista una noche de domingo. Las instantáneas, todas borrosas, parecían querer indicar infracciones realizadas por taxis amarillos, pero estaban tan movidas que era imposible que ningún juez las aceptara como prueba válida, y todos lo sabían. Sobre todo ellos, cuando se dejaron arrestar al punto de la mañana. Interrogatorio rutinario.

—¿Molar demasiado va en contra de la ley? Si es así, apunta, apunta. —Axel hizo un gesto de escribir con la mano para teatralizar su idea.

Él sabía todo eso, claro. Todos lo sabían. Pero también tenían claro que no había pruebas. Cada vez que salían a la ciudad, lo que ocurría en las carreras se





quedaba en las carreras, como si al terminar cerraras sesión sin guardar. Si había sido un buen trabajo o un mal trabajo quedaba en manos de los clientes, pero el único registro que se podía encontrar era la lista de puntuaciones con los mejores. ¡Y nunca han detenido a nadie por ser bueno en lo suyo!

Los clientes les adoraban. Algunos no quedaban satisfechos y les hacían perder tiempo, claro, pero la solución era tan sencilla como coger a otros de recorrido más fácil para recuperar el ritmo. Pero, por lo general, la gente que se montaba en sus taxis sabía a lo que iba. Estaban dispuestos a ver toda clase de maniobras al volante y sabían que cualquier camión con rampa en el remolque era una posibilidad de atajo. Más riesgo, más propinas, más puntuación en la competición. ¿Y cuando se acababa el tiempo de la carrera? O pagabas la tasa y volvías a empezar, o dabas el día por bueno y a otra cosa, mariposa. ¿Pero con qué otra compañía tenías la posibilidad de ir a tu destino por un recorrido que podía incluir conducción bajo el agua? Eran los mejores en lo suyo.

Janet se acercó al cristal y dio un par de toques con los nudillos.

—Mike, está claro que tampoco le vamos a sacar nada a éste. Apaga ese cacharro y vámonos, estamos perdiendo el tiempo.

—Quitadle las esposas, hemos terminado. —Michael se levantó y empezó a recoger el mantel de folios que había terminado siendo la documentación del caso—. Hemos terminado por hoy, amigo, pero os estaremos observando. Tarde o temprano un testigo os delatará, y vuestros días de velocidad y dinero llegarán a su fin, así que id pensando a qué dedicaréis el tiempo en el trullo.

—A ser leyendas de la historia del videojuego. —Axel se giró como si hubiese alguien al otro lado de las paredes y aquello se tratase de una obra de teatro y guiñó un ojo al público invisible.

—¿Qué? —Janet no vio nada en la dirección en la que ese idiota de pelo verde había hecho el paripé. →

—¿Qué de qué? —Axel hizo como si no hubiese pasado nada.

—La madre que lo... Sacadlo de aquí o me va a acabar explotando la cabeza. —Michael hizo un gesto a los policías que acababan de entrar, y al salir no dijo ni una palabra más y, acompañado de Janet, se alejó de Axel con gesto contrariado.

Cuando salió de la sala de interrogatorios, allí estaban sus compañeros, esperándole sentados en un banco en el pasillo. Qué pintas, no os hacéis a la idea. B. D. Joe fue el primero que se dio cuenta de que por fin habían terminado, y pegó un brinco desde el respaldo donde estaba acomodado y se abalanzó sobre Axel para darle un abrazo.

—Ya era hora, tío. Por un momento pensábamos que tenían algo de verdad. —Se apartó mientras se recolocaba el florido sombrero pescador que remataba su *outfit* desenfadado compuesto de deportivas, bermudas y camiseta de manga corta sobre camiseta interior de manga larga.

—¡Buscaos un hotel! —dejó caer Gena con sorna. Sentada con las piernas cruzadas en el suelo y apoyando la espalda en la pared hizo un corazón con las dos manos enmarcando a ambos en su interior. Pelo largo, vaqueros y top de leopardo, probablemente Gena fuese la más discreta a la hora de vestir de los cuatro—. Y, si os parece, hacedlo mientras salimos de este sitio, que me pone los pelos de punta, ¡uf!

—¡Amén, hermana! Pero... ¿dónde está Gus, tíos? —Axel miró alrededor buscando a su señor mayor favorito, pero no encontró dónde fijar la vista.

—Ha ido a buscar tu coche porque estaba convencido de que ibas a salir *en breves*. No sé cómo lo hace, colega, pero acierta siempre con esas mierdas de las auras, sensaciones y demás movidas que tiene en la cabeza.

—¿Qué os parece si de camino a recogerlos hacemos un par de carreras? Ya sabéis, ¡el taxímetro nunca para de contar, jaja! —La voz de Gus retumbó desde el umbral de la entrada, y la luz del sol del exterior recortaba su silueta en las puertas dobles de la comisaría.

Todos juntos se dirigieron fuera a cámara lenta. Gena abrió la puerta principal con ambas manos y de



par en par, regalando una imagen icónica del grupo montándose en el taxi descapotable que había aparcado en la entrada para los viandantes curiosos que se agolpaban en los alrededores. ¡Los famosos taxistas locos estaban ahí!

—Venga, dale caña, que ya hemos perdido bastante tiempo, ¡y todos esos clientes no se van a llevar solos a sus destinos! Mira tío, detrás de nosotros, al final de la manzana, el pavo ese con el crío. Noto su aura como rojiza, me da que va a ser chungo, pero podemos levantarnos más pasta. —Nunca dejaría de fascinarle ver a un señor de cuarenta y dos tacos hablar como los chavales de la pandilla del barrio, pero sabía que este tío era especial.

El primer *peseto loco*, como le llamaba él, en carne y hueso. A su espalda, un legado forjado a base de carreras imposibles, movimientos inconcebibles y cientos de clientes dispuestos a tirarle billetes a la cara para que arriesgara dos milímetros más en ese doble adelantamiento. Y, sin embargo, no era capaz de deshacerse de esa horrible camiseta hawaiana desabotonada. El John McClane de los taxis, le dicen. Imaginad.

—Tú lo que quieres es dinero calentito que llevarte a la timba después, ¿eh, Gus? —dijo Gena mientras le daba un puñetazo cariñoso pero firme en el brazo. No aprobaba su gusto por el juego, pero ¿quién de ellos estaba libre de pecado?

—Luego me pedirás una mano nueva de pintura para disimular las rayas que le hiciste a tu Ford Mustang en la última carrera, ¿no? —Extendió el puño para que B. D. le chocase. Sabía que el cliente había apreciado aquella maniobra en la que Gena zigzagueó en contradirección dos manzanas para alcanzar su destino a tiempo. Aún quedaba alguna moneda por debajo de las alfombrillas de los asientos del pedazo de propina que se ganó.

Axel carraspeó solemnemente, indicando que había llegado el momento. Antes de poner en marcha el coche, y alzando la voz, no pudo evitar recitar el mantra con el que comenzaban cada jornada.

—¡Hey, hey, hey! ¡Es hora de hacer dinero como locos! ¿Estáis preparados? ¡Allá vamos! —Al unísono y como si de uno solo se tratase, los cuatro levantaron la mano con la señal de los cuernos en alto y gritaron como poseídos por el mismísimo espíritu del dios del punk.

Si fuese una película, el montaje mostraría un plano detalle del dedo de Gena enchufando la radio, al cual le seguiría un primerísimo primer plano de las manos en alto para después mostrar en una toma general cómo el coche se ponía en marcha al ritmo que la canción comenzaba a sonar para dar paso a un montaje musical espectacular.

—¡¡¡YA YA YA YA YAAAAAAAA!!! —Empujado por el subidón de adrenalina y acompañando el primer grito de la canción coreado por sus compañeros, Axel bajó su brazo y, con un movimiento eléctrico, metió primera para de inmediato pisar el acelerador hasta el fondo y, acto seguido, cambiar a marcha atrás, haciendo que los neumáticos de su viejo Cadillac Eldorado del sesenta modificado chillaran de la emoción por la ejecución finísima de lo que ellos denominaban un *crazy backdash*. Los primeros versos del ‘All I Want’ de The Offspring mecieron el coche, que giró sobre sí mismo a las órdenes del volantazo de Axel colocándose en dirección contraria. El pavo y su crío seguían ahí, con la mano levantada, como si pudieran pegarse horas esperando para que les recogiera única y exclusivamente uno de los taxistas locos. Sonrió, y su mirada se iluminó, llena de vida y gamberrismo. Volvió a meter primera con un movimiento brusco pero elegante y hundió el pie en el acelerador, haciendo que el coche saliese disparado hacia delante elevando levemente el tren delantero unos centímetros de la carretera, como si estuviese sacando pecho, orgulloso de volver al asfalto de la ciudad.

Una ciudad que delante se volvía a tornar, una vez más, en su patio de recreo espídico y disparatado.



LA ETERNIDAD DURA UN INSTANTE

por Hugo M. Gris



Voy a toda velocidad por las calles de una ciudad que no conozco. Hace unos minutos estaba perdido en un bosque de albaricoqueros, o quizá fueran pinos o hayas, pero recuerdo la ruta serpenteante y los troncos infinitos. La carretera cubierta por las copas de los árboles parecía existir en su propia noche, con la luz filtrada entre las hojas como constelaciones cambiantes que me acompañaban colina arriba y ladera abajo. Había también mucho cielo, mil carteles de Dunlop, un túnel con ventanas y unas montañas inalcanzables.

Sé que ahora mismo no estoy en Tokio; allí siempre está oscuro, el asfalto nunca se seca y, al fin y al cabo, es un lugar inconfundible. Tampoco es aquel laberinto polvoriento de Tahití, ni esas viejas calles italianas encastradas entre edificios rechonchos de colores de tierra, a un lado cientos de yates y gentes →

que gritan, al otro un mar oculto por hileras e hileras e hileras de *trattorias*.

Por puro descarte concluyo que debo estar en una Seattle; una congelada en un atardecer interminable que cubre sus avenidas de sombras naranjas y alargadísimas. Llevo un Corvette amarillo que de repente es un Civic de hace dos décadas o un Vertigo color pegatina. Todo cambia y se transforma, y al otro lado de las lunas un puente industrial y pesado da paso a la niebla y sus cipreses, a los picos de los Alpes. Todo ocurre en cuestión de segundos, pero este viaje nunca termina. Si corro tanto es, precisamente, porque no tengo prisa por llegar a ninguna parte.

Y, sin embargo, yo, que soy más de detenerme, de la pausa y del instante, miro a los otros coches y no puedo sino preguntarme de qué huyen todos esos fantasmas artificiales que nunca dejan de correr, qué intentamos dejar atrás con tanto empeño. Quizá sea eso mismo que yo tantas veces busco en la parada: el reencuentro con uno mismo, con los motivos que pusieron en marcha esa carrera que no es sino un viaje, el hilo de la alteridad enhebrado a través del ojo del cambio. Corremos, incansables, en busca de una salida.

Dice el filósofo Michel Onfray en su 'Teoría del viaje' que la genealogía de la eterna errancia es la expiación. Dios maldice a Caín y le obliga a vagar por los desiertos de la eternidad; otro Sísifo, un escalador que jamás hallará la cima, aunque uno que encuentra salida en la traición original a lo de amar al prójimo. De su legendario fratricidio se derramaron todos los demás errantes, los inasimilables, cuerpos de aceite que la corriente no podía incorporar. Algo que a día de hoy permanece inalterable bajo el auspicio de un capitalismo que caza y captura a las personas que buscan moverse por sí mismas, que aspiran a liberarse. El castigo sí ha variado: antes lo encerraba, lo emparedaba, lo destruía; ahora le niega un lugar en el que pararse. Si la detención es un lujo, ser más rápido es un acto de rebeldía.

Recuerdo haber estado pensando sobre esto hace unos días, mientras jugaba a 'Jalopy' como contrapunto a la memoria imborrable que 'Gran Turismo 3' —lo de los albaricoques, los restaurantes italianos y la noche japonesa— dejó en su día en mi cabeza. A medio camino entre Dresde y Štúrovo, del Elba al Danubio, con el Laika 601 Deluxe humeando como recién hecho, me crucé con una caja de cartón abandonada en el arcén. Mientras tiraba de la cinta adhesiva que la cerraba me inventaba un dios al que rezarle para que dentro hubiera tabaco y no salchichas, y tras llenar el maletero de cajetillas, triunfante, volví a girar la llave de contacto, pero el coche no respondió.

Asomado sobre el motor, con todas aquellas piezas que no podría nombrar —la mecánica no es lo mío— luchando por llamar la atención sobre mi caja de herramientas, mi tío me soltaba, como si nada, palabras de esas que pesan toneladas y crean lecciones de varios kilotones de potencia. Me enseñó cómo funciona un coche, que en el fondo no es sino la situación de interdependencia de las partes que lo componen: un motor es un microcosmos de relaciones que prosperan con el regalo de la atención. No dijo más, pero sospecho que él, el coche y yo éramos también piezas, y que entre bujías y mezclas de aceite y gasolina se filtraba una de las claves de la vida. Mi tío y yo jamás llegamos a Turquía, pero no olvidaré todas esas noches en que cerraba los ojos en un motel de carretera y su figura era lo último que veía. Antes de dormir, siempre me despedía.





Arriba: 'Jalopy'. Abajo: 'Far From Noise'.



Ninguna de esas paradas ocurría por voluntad. Ya fuera para recoger contrabando, para dormir o para repostar, en el limbo que construye 'Jalopy' la única constante era que siempre nos movíamos. Siempre íbamos a algún lugar, siempre veníamos de alguna parte. Incluso en esos intervalos en que nos deteníamos y la geografía y el paisaje *low poly* de la carretera daban paso a la costura, la historia dejaba de ser espuma y se condensaba en una eternidad concreta que nos envolvía. Porque eternidades hay muchas y su duración siempre es variable.

Ese lugar intermedio, entendí, no era diferente del de mi 'Gran Turismo' imborrable. Una gasolinera que vende palancas, neumáticos y medicinas no es muy distinta de un menú de opciones: estar no se está en ningún lugar, pero tampoco es como esas veces en que uno siente que está en todos sitios al mismo tiempo. Frente a una infinitud en continua gestación, la ruptura del acontecimiento es lo que separa el tiempo en unidades manejables. Nada de antes y después, sino ahoras diferenciables: ahora en Seattle, ahora en Berlín, ahora en el asiento trasero del Regalia; ahora persiguiendo a unos fascistas por la carretera de 'Wheels of Aurelia' mientras doy gracias por que el motor del juego no renderice la destrucción que mi incapacidad por esquivar tráfico habría provocado; ahora colgando de un acantilado mientras converso con el ciervo de 'Far from Noise', como si a mi tío le hubiesen crecido cuernos y esas rocas fuesen una estación de servicio de la desaparecida Alemania del Este; ahora de copiloto en 'Hitchhiker', en pleno *road trip* por el purgatorio, con la boca llena de uvas pasas.

De alguna manera, en medio de todo esto, y volviendo a aquella huida de los vehículos fantasma, la sensación de la mucha y la nula velocidad era tan similar que sus extremos se tocaban. Vine buscando pararme para reflexionar sobre por qué corría, y encontré que a cero y a trescientos kilómetros por hora puede sentirse lo mismo: la anunciación de un instante poético. Explicar su aparición y su experiencia es, no obstante, una tarea complicada, quizá imposible, pues es una de esas vivencias que uno tiene que sentir en la piel propia para entenderla. Lo que sí se puede hacer es extraer de ella un paisaje veloz, una fenomenología de carretera, una filosofía del movi- →

miento. Todo ello concentrado en un solo dedo: uno que aprieta botones para hacerle una peineta a quien pretenda controlar su vida.

■ La fórmula de la errancia

El paisaje veloz es uno enmarcado, que comienza y termina en los límites de la ventana; por tanto, focalizado. Como una película agotada en cuestión de segundos, la alta velocidad aplasta y comprime todo lo que se cruza en su camino, formando una amalgama de hitos y postales, de recuerdos personales y mementos de vivencias infinitesimales. Viene a la mente aquel 'OutRun' de 1986, mi primer juego de carreras, y cómo su Testarossa engullía todo tipo de imágenes con una tremenda voracidad: llevaba apenas un minuto cruzar el espacio-tiempo entre el rojizo Medio Oeste americano y el arcoíris atulipanado de los Países Bajos.

Apoyándome una vez más en la teoría de Onfray, de este paisaje veloz puede destilarse una estética del videojuego de carreras. Construido a partir de iconos compartidos, su espacio es el del lugar común, la idea que se hereda de un mapamundi colgado en la pared del aula y que salimos a contrastar con el asfalto. Podría decirse que, en el fondo, lo veloz no crea paisajes, sino que levanta un escaparate, una cadena de figuras



Arriba: 'Wheels of Aurelia'. Derecha: 'Out Run'.

> «ESTOS RELATOS DIRIGEN A UNA FUGA HACIA NINGUNA PARTE LLEVADA A CABO POR LOS ELEGIDOS DE LA *CHICANE* Y LAS GRANDES CILINDRADAS»

consumibles, ya que lo habitual es que el videojuego vea en lo exótico y lo lejano la veta de lo espectacular y lo bombástico, acostumbrado a fagocitar geografías y devolver imágenes preconfiguradas y espectaculares. La oportunidad de la libertad trae consigo el peligro de la simplificación.

Aun así, si se profundiza un poco más puede verse que la clave de la relación entre piloto y paisaje veloz es su condición asintótica. Esas montañas, ese sol a media asta, esos monumentos *katamarizados* en torno a un circuito están siempre al alcance de la mano, pero nunca llegamos a tocarlos. Hay una distancia insalvable gracias a la cual puede existir la reflexión, el hueco justo para que se inserte la identidad del corredor. Cuando se llena ese espacio, cuando se completa el puzle —la imagen—, aparece aquella poética del instante: una salida tangencial y brevísima de lo cotidiano y sus velocidades de crucero. Aflora lo intersubjetivo: en 'OutRun' está el coche y la carretera, pero estás tú, en tu cabina, y están ella y su melena.

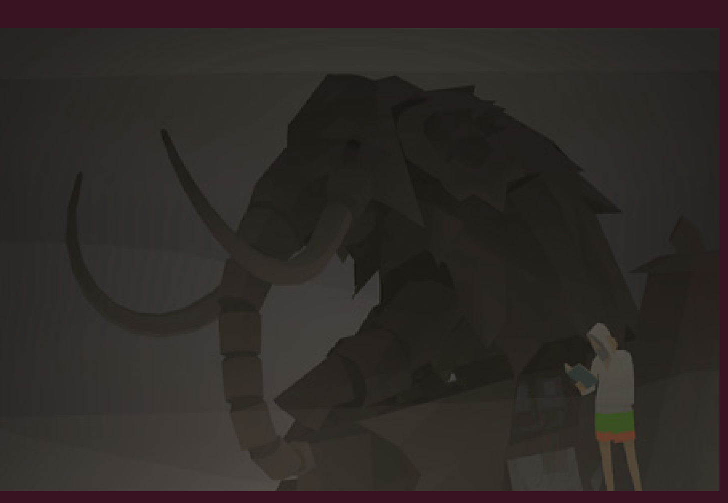
La posibilidad de ese instante poético como escapatoria es, sin duda, el mayor sospechoso de encender la llamada de la pasión por la velocidad, la chispa que pone en marcha la huida. Yo mismo, que no suelo frecuentarla, puedo sentir cómo la carretera es una de esas cosas que no se escoge, sino que se es requerido por ella. Es el pico y el banderín del escalador, la brisa y la sal del navegante, el animal rarísimo del expedicionista. Sigo con Onfray: si cada cual dispone de una mitología propia fundamentada en lecturas de infancia, recuerdos de familia, películas, fotos —y videojuegos—, el surgimiento del corredor no es sino pura contingencia. Los ingredientes no varían demasiado, lo que cambia es el resultado de la mezcla.

Si además se tiene en cuenta aquella noción de la carrera como viaje —no descubro América—, esta precisaría de un lugar ocupado, un hogar prestado. En el videojuego de carreras, el que hace esta función es, por lo general, el coche. El espacio del vehículo pasa a ser el escenario de microrrelaciones fugaces, profundas pero efímeras: como amores de verano, ruidosos, breves e inolvidables. Cuatro ruedas sobre las que se construyen cuatro paredes, sitios que no son ni de aquí ni de allá, un universo improvisado con vistas al transcurso del tiempo. Al otro lado de las ventanas, los sistemas de referencia estallan en mil pedazos e incendian ideas preconcebidas.

Pararse es un alejamiento breve, sacar la llave del contacto es como meterla en la puerta de casa para cerrarla: una inmersión a la manera de los antiguos buzos cuya escafandra dependía de un tubo de aire. Sale uno del coche, estira las piernas y respira. De nuevo, esto se hace explícito cuando el foco se detiene sobre lo detenido: 'Far from Noise' y sus historias estelares, su diferencia entre solitario y solo, su abismo amenazante; 'Pyre' y la conversación de carreta, el *souvenir* embotellado y los ritos cuya victoria sólo anuncia despedidas; 'The Shadows That Run Alongside Our Car' y el silencio al final del mundo; 'Wheels of Aurelia' y el amor y el odio fugaces; 'Final Fantasy XV' y esa roca con forma rara que llama la atención de Prompto y acaba formando parte de su antología del viaje.

Cada una de esas paradas rompe el ritmo impuesto, las dinámicas dominantes, la aceleración constante. La velocidad en sí misma no es sino una consecuencia del mundo geometrizado: una dominación matemática y milimétrica que diluye la otredad y devuelve postales y figuritas hechas en China. Detenerse es pasar de ser aspirante al recuerdo a vestirnos de tejedores de memoria, pero no hay muchos distribuidores de hilos más eficaces que un motor que ruge y unos neumáticos en llamas. La parada es breve, poéticamente instantánea, incapaz de cuajar en medio →





Izquierda: 'Final Fantasy XV'. Arriba: 'Kentucky Route Zero'.

de nuestra vida acelerada. La velocidad es similarmente opuesta: requiere un esfuerzo considerable y, por tanto, no es prolongable en el tiempo. Podemos planear, pero jamás llegamos a separarnos del suelo.

Parar y correr, frenar y acelerar, observar y ser observado: las bases de todo filósofo de carretera. Lo histórico y lo político contra lo poético y subjetivo: puede que correr sea una huida, sí, un intento de dejar atrás ese ser cultural, esa piel civilizada, ese tiempo codificado y previsible, ese cuerpo hecho de pura carne en el que mora. Al parar nos reunimos, nos reencontramos con esa versión pasada —como la piel de una serpiente— y la vemos tal y como la habíamos dejado. Conversamos con el cambio, pero éste ocurría mientras éramos estrellas fugaces en un cielo de alquitrán negro. Siempre ha habido historias más allá del cielo; lo sabe Mae, que las encontró a su vuelta a Possum Springs; lo sabemos los que hemos hablado con los ciervos. También hay cuentos en la carretera.

Juntos, esos relatos destilan las bases de su propia filosofía. Es aquello de lo que hablaba al principio: una fuga hacia ninguna parte llevada a cabo por los elegidos por la *chicane* y las grandes cilindradas. Bien es cierto que la velocidad puede reducir el mundo a su apariencia, a su experiencia estética más superficial, pero ese es el riesgo, ya que salir a correr es una buena forma de descubrir las verdaderas razones por las que nos movemos. Lo complicado es encontrar una dirección u objetivo: precisamente se acumulan metas para eludir la meta.

Puede que la mejor fórmula posible sea una que combine en equilibrio lo veloz y lo parado, una de esas aproximaciones que esconde lecciones vitales, como la del motor de 'Jalopy' y ese tío que no calla. El advenimiento de lo poético, el apogeo de la imagen, la catarsis —si hay suerte— llega cuando nos damos cuenta de que corriendo nos sentimos liberados, pero cuanto más rápido se va más peligro se corre de acabar aplastado contra la inmensidad más allá de las vallas. Parar es elegir un solo un lugar, un único detalle, como en el capítulo cuarto de 'Kentucky Route Zero': se puede uno quedar en el vehículo —un mamut que flota, un barco con cuernos que barrita— o puede aprovechar cada alto para bajar un rato al mundo. Lo que es imposible es pisar dos sitios al mismo tiempo.

En ambas figuras hay oportunidad, pero también son sendas llenas de trampas. Lo lento parece problemático, casi reaccionario: ante la corriente decidimos ser piedra, plantarnos; hay nostalgia, sí, pero también hay bombonas de oxígeno. Lo superveloz, por el contrario, libera, pero no hay río que tarde o temprano no derive en un mar, en cuyas aguas es mucho más fácil perderse. Una última consulta a Onfray: todo viaje define una ontología, un arte del ser, una poética propia. La de la carretera devorada no es sino la de un magnetismo tan inherente como inevitable para las almas elegidas; suya es la virtud de correr, pero también la responsabilidad de la parada.

Supongo que la pregunta importante no es por qué corremos, sino por qué no dejamos de movernos. Cada uno busca algo diferente en la carretera, pero todas y cada una de esas motivaciones conforman un mismo espacio, un territorio común, un monólogo universal coreado por millones de voces en sincronía. Más allá de toda búsqueda, lo que encontramos sí que está fuera de toda duda: eso que llamamos nosotros mismos, aunque la respuesta cambie continuamente y nos eluda. Esto es lo verdaderamente poético de ser eternamente nómadas durante un pequeño instante, un viaje sin fin que termina cada vez que se apaga la consola: podemos regresar con solo apretar un botón, pero nunca sabremos quiénes seremos a nuestra vuelta a la carretera.

CHOQUE DE VOLUN-TADES

Brian Gibson & Marc Flury | Thumper

CULTO AL JUEGO

por Fernando Porta

ILUSTRACIÓN: SERGI LAPUERTA

Antes de empezar a hablar, ya sabemos lo que es el ritmo. Nacemos con él. Nunca nos abandona. Solicitamos atención propinando sonoros golpes a cualquier superficie antes de que las primeras palabras empiecen a asomar. Seguimos. Reconocemos el incesante pulsar del bajo, el impacto del pedal contra el bombo. Nos dejamos llevar por la corriente. Es fácil. Nunca nos oponemos a él. Sólo otro golpe, otro impacto más. ¿Pero qué pasa cuando el ritmo no viene de dentro, cuando otra persona intenta romper ese continuo que, inconscientemente, has ido construyendo a tu alrededor? Surgen dos opciones de este hecho: o uno se impone al otro, o ambos convergen en un mismo carril. Y se crea otro ritmo completamente distinto.



LOS AUTORES

Un escarabajo se posa en el alfeizar de la ventana mientras Brian Gibson tamborilea un ritmo sobre la mesa. No hay un propósito ni un motivo detrás de ese golpeteo incesante; sólo pasar las horas muertas mientras intenta llamar a las (escasas) musas que pueda necesitar. Esa monotonía le lleva irremediablemente a sus recuerdos; memorias que empiezan en Rhode Island, en la escuela de diseño donde descubrió que la música no se limita a *riffs* pregrabados y *samples* digitales sino a una pulsión prácticamente cavernícola, en la que existen sólo una persona y su instrumento dando rienda suelta a lo que tiene dentro. Sin control, sin pausa. Sólo una amalgama de sonidos, un ruido capaz de conectar a varias personas en un trance. Una comunión espiritual que sólo se consigue apelando a nuestros instintos primarios.

Recuerda sus pinturas abstractas, sus películas casi experimentales, pero sobre todo a Brian Chippendale, con su máscara rota y su teléfono modificado pegado a la boca mientras suda y rompe sus baquetas. Vuelve a los conciertos de Lightning Bolt, rodeado de caras que miran escrutadoramente, empujando al cordón de seguridad que se ha construido alrededor de ellos e intentando formar parte de esa comunión espiritual que se está produciendo en medio del público. No hay nada preparado en esa conversación entre dos personas; no hay nada conocido a lo que asirse. Es algo que surge de forma esporádica, en la que Gibson y Chippendale intentan entenderse, donde el público se tiene que sumergir para comprender lo que están presenciando. Y, contra todo pronóstico, lo consiguen. Sin pensarlo. Repite, improvisa, llena el aire que vibra a tu alrededor. Haz lo que te pida el cuerpo.

Brian nota una mirada en la nuca. Es su jefe. Vuelta a la realidad. El ritmo se rompe y Brian recuerda que hoy tiene que terminar este encargo de efectos que lleva pendiente una semana. En Harmonix no hay conversación posible.

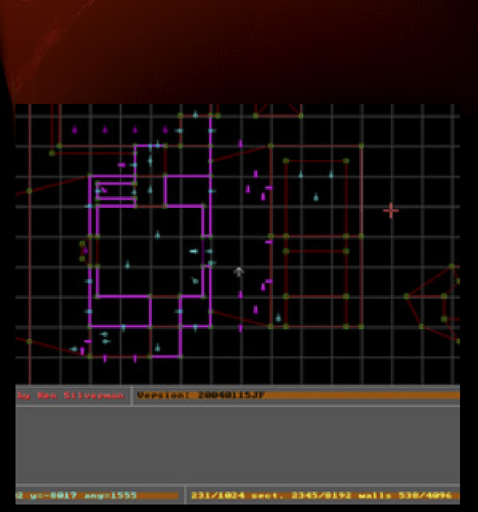
***

Marc Flury se prepara para otro día más en Harmonix. Sigue la rutina. Café humeante. Botella de agua. Se sienta en su escritorio. Alguien ha estado en la mesa y le ha desordenado todo. Vuelve a poner las cosas en su sitio. Enciende el ordenador y se *loguea* en su cuenta. Empieza a aporrear las teclas, corriendo contra el tiempo. No se puede permitir distracciones para cumplir la *deadline* que tiene pendiente, pero su mente vuela fuera de las paredes de la oficina de Harmonix en Boston. Vuelve a la escuela, sentado delante de un Apple II GS. «Haced formas básicas», brama el profesor desde la

Arriba: Lightning Bolt. Fotografía: Jason Carlisle, octubre de 2003.
Abajo: Apple IIGS. Fotografía: All About Apple museum official web site.

Siguiente página: Captura de pantalla del plano 2D. Build Engine. Captura de 'Duke Nukem 3D'. 3D Realms.







otra punta de la sala. Marc se ve a sí mismo intentando salir de los cuadrados o triángulos que ilustran su libro de texto. Prueba y error. Ejecuta el código. Aparece ante sí una escena de invierno animada, mientras su profesor le observa por encima del hombro, impresionado por ese chaval.

En el instituto, esa actitud no cambia. Era 1996 y el tipo más chungo del universo poblaba los ordenadores de adolescentes adictos a lo ultraviolento. La carátula de 'Duke Nukem 3D' rezaba «*prepare yourself for total meltdown*»; Duke era un desastre natural que rompía todos los cimientos de lo conocido, la perfecta válvula de escape para alguien que intentaba huir de lo cotidiano. Después de muchos intentos, Marc conseguía trasladar su gris escuela a los espacios que abría el motor Build. Y dicen que el sueño de su razón produjo monstruos que vagaban por los pasillos de esa celda de temarios y exámenes. Después vino la universidad y ese profundo abismo llamado *la vida real*. Un par de encargos aquí y allá relacionados con UI y vuelta al presente.

Esa oficina. Esa maldita oficina a la que llegó como programador de C++ y que no le ha dejado en paz ni un día. Las teclas se hunden mientras sus dedos corren frenéticamente por el teclado. Tiene que llegar a esa *deadline* como sea.

***

El dinero caía sin cesar en las arcas de Harmonix: 'Rock Band' era un éxito y sus posteriores secuelas hacían crecer a ese gigante de lo musical. ¿Sus bases? Licencias exclusivas, contratos millonarios y la resurrección de los *bemani*. Brian se huele la oportunidad y decide presentar el proyecto propio al que andaba dando vueltas desde hace tiempo, en las rondas internas que se organizaban en Harmonix. Mat Brinkman, excompañero de estudios en Rhodes Island e ilustrador, había materializado esas ideas en unos cuantos bocetos a lápiz; una parrilla a lo 'Tron' que se extendía hasta donde alcanzaba la vista, con un escarabajo estampando su cuerpo metálico en las casillas que se iban iluminando tanto al frente como a los lados. A su alrededor, monstruos y estructuras imposibles que terminaban en un insondable abismo. Una atmósfera opresora tanto en lo visual como en lo sonoro, poniendo así la marca de la casa en primer plano. Jeff Minter saludaba al otro lado.

Pero la fórmula que funcionaba era presuntamente unívoca: los jugadores querían ser estrellas de rock, capaces de →

Cuando la animación no es fruto de los tiempos modernos

'Thumper' es parcialmente deudor de Scanimate, un sistema analógico de animación por ordenador nacido en la década de los sesenta que pobló los letreros de televisiones de medio mundo durante los setenta y ochenta. Este aparato funcionaba a través del escaneo de un arte o un texto retroiluminado con el que se podía jugar en color, forma y posición. Posteriormente, los distintos elementos se grababan y superponían entre ellos para crear secuencias. El uso más famoso del sistema: los paneles de la Estrella de la Muerte, con la luna de Yavin asomándose detrás del planeta. Scanimate llevado al extremo permitía crear pequeñas animaciones psicodélicas, con rápidos cambios y transiciones; un recurso que se utilizó en el primer tráiler de 'Thumper', allá en 2013.

prever lo que pasaría más adelante, reconociendo y tarareando las canciones mientras las notas bajaban por una línea recta infinita y la persona al otro lado de la pantalla las ejecutaba con virtuosismo. Y aunque Harmonix ya había hecho la dupla 'Amplitude'/'Frequency' tiempo atrás jugando con el movimiento lateral entre pistas y la electrónica, y propuestas como 'Gitaroo Man' y 'Rez' habían cambiado la forma de entender el juego musical años atrás, lo que triunfaba en aquella época eran los instrumentos de plástico. El prototipo nunca tuvo opción ante este panorama, y Brian no se sintió a gusto con la concepción que se había instalado en Harmonix. Él era una persona de contenido, no de continente; le incomodaba cuando la música daba un paso atrás a favor del individuo que llenaba el escenario. Eso no era música: era un culto a la personalidad, una oda al ego. La obra debe hablar por el artista. Cansado de estar constreñido por las normas implícitas de una multinacional, empieza a buscar alternativas fuera de los límites que marcaba su entorno laboral.

***

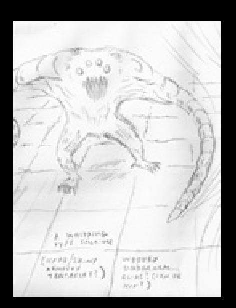
Marc entra como cada mañana en las oficinas de Harmonix. Mismo insípido café de máquina. Botella de agua preparada. Se dispone a coger el ascensor. Bonita y aburrida rutina.

De repente, un hombre rubio le toca el hombro. «¡Ey! Hola, Marc… No nos hemos presentado aún pero mira… Nos hemos cruzado unas cuantas veces por los pasillos así que ya era hora. Soy Brian Gibson, artista de efectos». Se dan la mano. Empiezan a charlar. «Estoy buscando a un programador para un proyecto propio y me han dicho que tú sabes de eso. Sólo por diversión, nada grande». Los engranajes empiezan a girar. Marc ya tiene en la cabeza publicar algo pequeño en Xbox Live Arcade. Uno o dos años de desarrollo para salir de su rutina como diseñador de UI. Brian le explica lo que tiene entre manos. No se ve mal, pero tampoco le entusiasma. Se encoge de hombros y piensa que por algo se empieza. Otro apretón de manos. «Hablamos otro día». Se sienta en su escritorio. Otra vez desordenado. Alguien le ha cambiado la altura de la silla. Colocar y recoger. Vuelta a la normalidad. Ya está preparado otra vez para aporrear teclas. Pero no es otro

«LOS REFERENTES DE BRIAN GIBSON EN LA BSO DE 'THUMPER' NO SE PUEDEN ENTENDER SIN HABER ESCUCHADO ANTES A SU BANDA, LIGHTNING BOLT»



Marc Flury en GDC 2017. Fotografía: Official GDC.


Boceto de enemigo en 'Thumper'.

día más: anda distraído. Toca pensar en cómo plasmar todas las ideas de Brian en su odiado y amado C++.

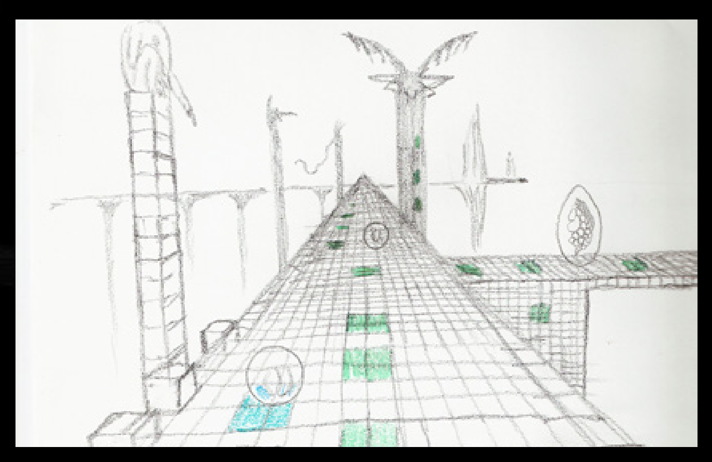
***

«...y podemos hacer que el escarabajo elimine a los enemigos aporreando el suelo. A ver qué sacas de esto. Hablamos pronto». Brian empieza a recuperar sensaciones que había olvidado. Se sumerge en un estado febril donde arroja ideas, retazos de pensamiento que acaban plasmados en el motor que a duras penas consigue armar Marc en los ratos libres. Es un proyecto hecho de cero, prácticamente artesanal, donde los dos aprenden a marchas forzadas. Esto es más difícil de lo que pensaban. Tiran a la basura cosas que ya estaban hechas porque no funcionan o, simplemente, el motor no es capaz de materializarlas. Errores, pérdidas de tiempo en callejones sin salida. Esos períodos febriles acaban normalmente con un «mañana será otro día».

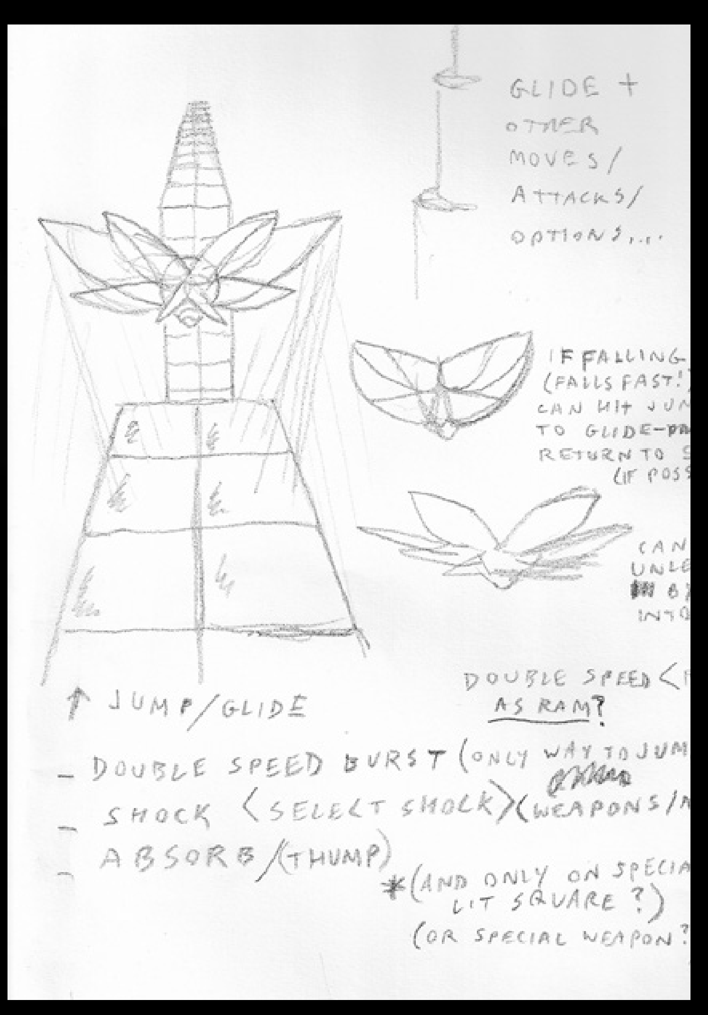
Pero esto es lo que quiere Brian, lo buscaba ansiosamente. Una conversación que se construye entre dos individuos de manera espontánea, una *jam* digital que se retuerce sobre sí misma. Poco a poco, paso a paso. Sus trabajos de día no les dan tregua pero siempre encuentran huecos para construir un universo; su propio patio de juegos que les va desgastando, que les exige el máximo. Esto no va a ninguna parte pero está siendo divertido.

***

«Dejo Harmonix, Brian. Me mudo a Corea del Sur, pero el proyecto sigue, y voy a empezar a dedicar más tiempo a ello». El prototipo avanza. Marc por fin está consiguiendo crear los recursos para replicar la visión de Brian, haciendo cada vez más fácil el proceso pero todavía queda mucho camino por delante. Se hace difícil acostumbrarse a la diferencia horaria, pero →



Boceto original de 'Thumper'. Autor: Mat Brinkman.



Boceto sobre mecánicas de 'Thumper'.





Arriba: Trailer 2013 de 'Thumper'.
Derecha: Bocetos de Crakhed.

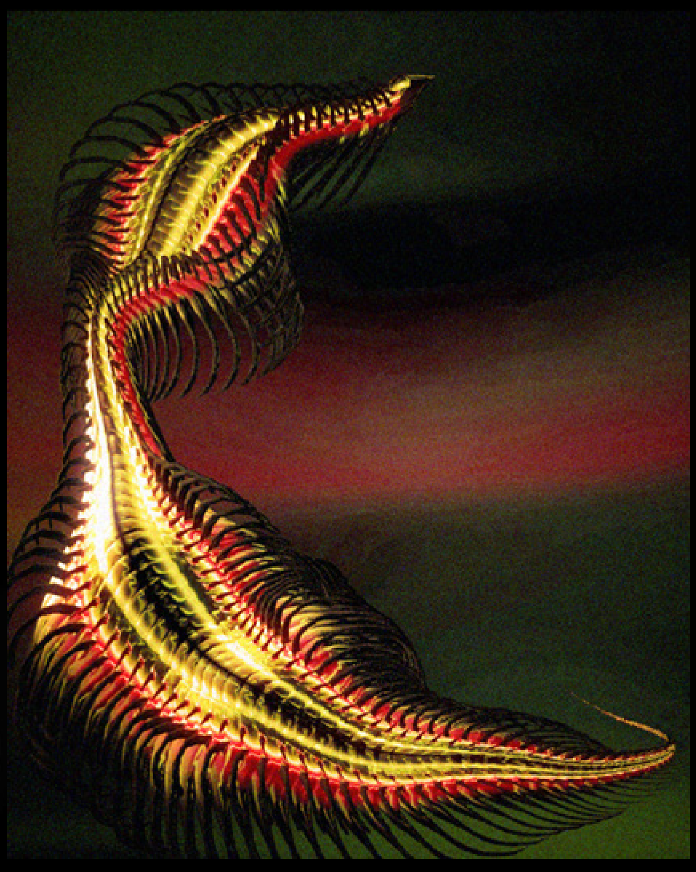
cada tarde Marc abre el correo electrónico, saturado de mensajes de Brian con nuevas ideas. Y Brian se despierta cada mañana con todos sus conceptos plasmados en el motor de Marc. 'Thumper' se ha convertido en un proyecto a jornada completa, pero a medida que van pasando los días se dan cuenta de que lo creado hasta el momento es demasiado ambicioso.

En un arranque de lucidez, Marc desecha la idea de crear un motor de desarrollo todoterreno. 'Thumper' es sólo 'Thumper', algo único que no puede ser construido más que con herramientas específicas. A partir de ahí, todo se monta en base a las dinámicas de trabajo que se han ido forjando: Brian no es una persona especialmente técnica, y ello se acaba reflejando en la construcción del nuevo motor, con una estructura de URL que permite localizar y entender fácilmente qué se está utilizando en cada nivel que se crea; y un *workflow* basado en una estructura bidimensional —inspirada en el motor de 'Duke Nukem 3D', Build—, y en las herramientas de creación de sonido que Brian ha utilizado todos estos años, constituyendo un proceso basado en líneas de tiempo y *samples* repetidos. 'Thumper' avanza en un carril unidireccional marcado por la obsesión. Ya no es algo hecho por diversión. Se ha convertido en un reto personal.

***

Brian se estruja los sesos delante del ordenador. ¿Seguimos haciéndolo simple o empezamos a adoptar un enfoque más complejo? ¿Utilizamos un botón más o mantenemos la idea inicial? Los niveles cambian cada día, de forma casi orgánica. Lo que aparece en el *trailer* que sacaron hace un año poco tiene que ver con lo que están trabajando ahora mismo. La música también cambia. Ya no sabe si definirlo como música. Son impactos metálicos, disonancias sostenidas que se extienden





Zillapede (Drool).

como los tentáculos que pueblan los niveles que ha diseñado.

Que se mantenga simple. Si quiere sumergir al jugador en su atmósfera, tiene que conectar con él. Se abandonan los géneros, etiquetas que han quedado desfasadas en ese descenso a los infiernos que es 'Thumper'. La comunión se establece apelando a instintos primarios, a tamborileos aleatorios, a estructuras rítmicas que juegan con un compás binario y lo retuercen. Ya no saben si hablar de música. Quizás es sólo violencia rítmica.

***

Marc y Brian miran a la pantalla babeando. Drool es una realidad desde hace tiempo y 'Thumper' es su hijo. Se han pateado festivales, puliendo el juego una y otra vez con el *feedback* que llega de un lado y de otro. Y después de pensar que esto iba a ser un pequeño proyecto para Xbox Live Arcade, parece que hoy, siete años después, han llegado al final del camino con una generación de consolas de por medio. Ya están ahí, ya han alcanzado la meta. Ahora sólo queda contagiar su ritmo al mundo ahí fuera. →

«LA COMUNIÓN SE ESTABLECE APELANDO A INSTINTOS PRIMARIOS, A TAMBORILEOS ALEATORIOS. YA NO SABEN SI HABLAR DE MÚSICA. QUIZÁS ES SÓLO VIOLENCIA RÍTMICA»

LA OBRA

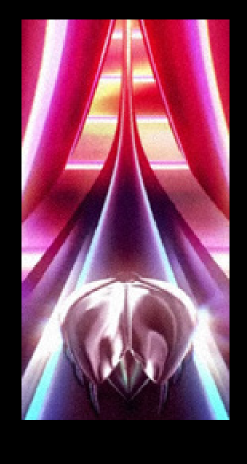
'Thumper' nos da la bienvenida con una gigantesca pirámide invertida coronando el horizonte de un carril infinito, flanqueado a intervalos por estructuras que no tienen ninguna lógica. Al mismo tiempo, aparece una nota sostenida que se mantiene constante. De repente, dos sonidos resuenan consecutivamente, solapándose brevemente. Y vuelven a sonar otra vez, ahora con más fuerza, con líneas luchando por debajo para tomar la voz cantante. Es fácil emparentar el inicio de 'Thumper' con el 'Also sprach Zarathustra' de Richard Strauss que abre '2001: Una odisea en el espacio'; no es fruto de la casualidad.

Las líneas que acabamos de escuchar se fusionan en una sola, llenando el entorno y haciéndolas indistinguibles del ruido; fusionándose y mimetizándose entre ellas hasta convertirse en un bloque macizo. Entramos en un mundo que no comprendemos, en el que no hay espacio para la comunicación, y avanzamos, siempre hacia delante, con la esperanza de que ese gigantesco monolito que aparece de forma intermitente al fondo del escenario sea la respuesta a las preguntas. La razón humana no tiene cabida aquí porque los seres que hay al otro lado se comunican en un lenguaje distinto; uno formado por golpes metálicos y ritmos sinuosos que debemos comprender lo más pronto posible para no morir a las primeras de cambio. 'Thumper' es hostil y, al mismo tiempo, tiene algo que nos da la bienvenida con su familiaridad; una sensación omnipresente que se adivina desde los primeros compases y que entronca con lo que Brian Gibson ha

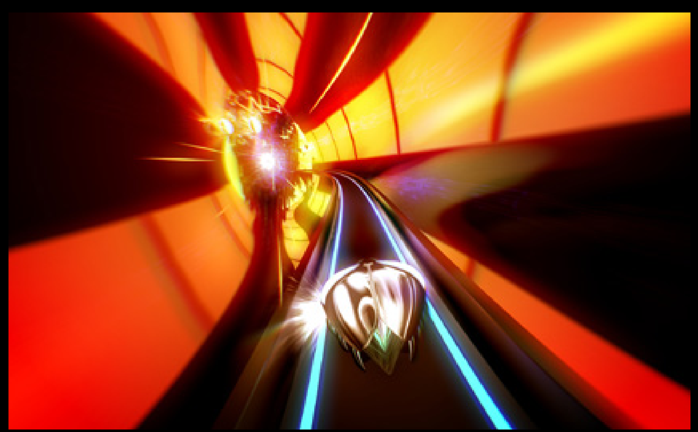


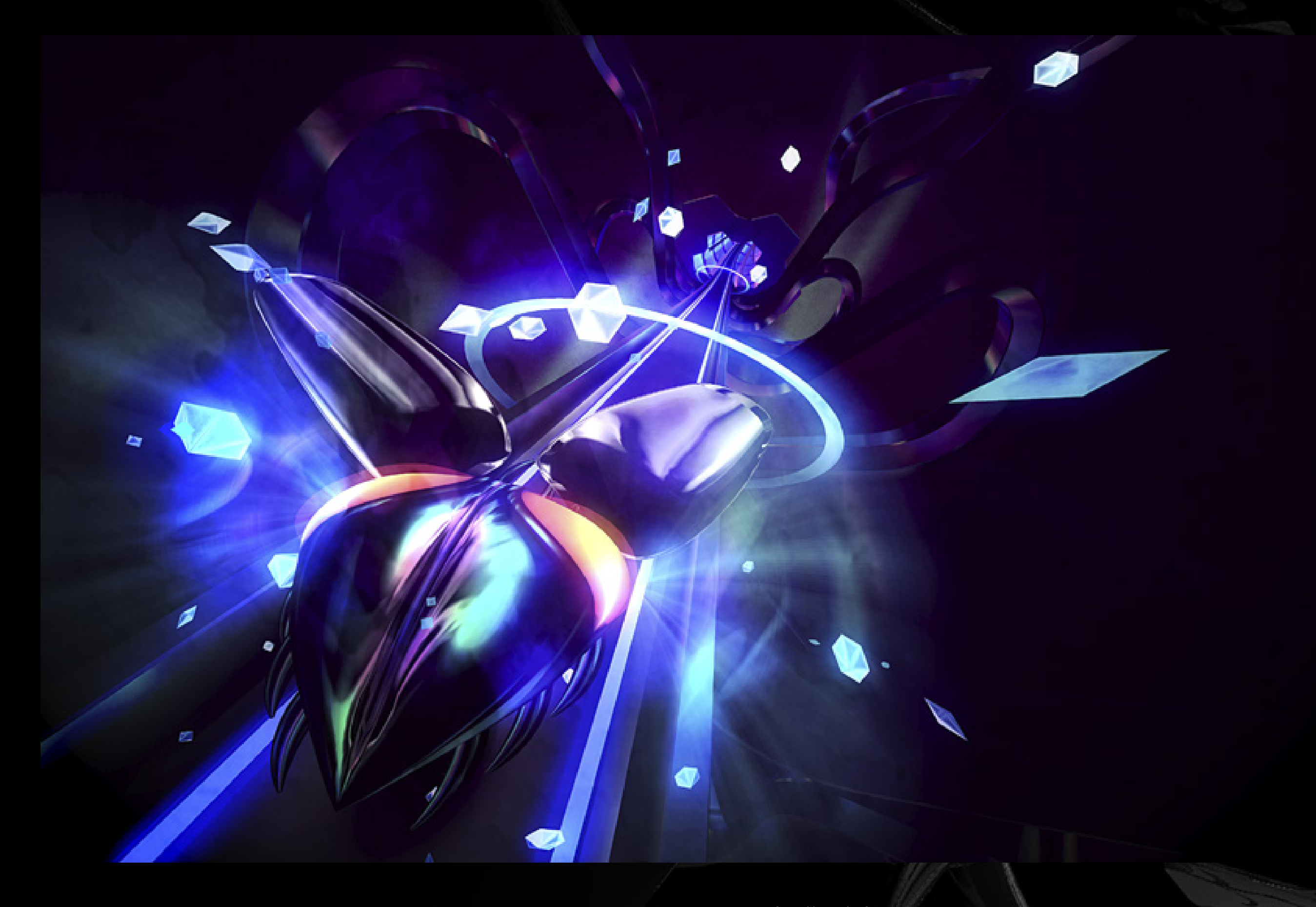
ido persiguiendo durante toda su carrera artística. En su interior existen asideros musicales, motivos rítmicos que hemos escuchado mil veces, pero su estructura, observada como un todo, hace temblar nuestras bases, poniéndonos en tensión.

La idea es simple: un carril, un sonido, una casilla iluminada que viene a toda velocidad hacia nosotros con la esperanza de que pulsemos un botón. Uno, dos, tres, *thump!* El escarabajo metálico se encoge contra el carril. Sentimos el choque físicamente. Apretamos el mando con fuerza. La pista se empieza a retorcer. Otro sonido lejano y, al fondo, una curva. La recta se transforma, añadiendo un nuevo matiz al lenguaje. *Joystick* hacia el lado y mantener presionado un botón. Dos posibilidades: o nos ladeamos a un costado con antelación para no fallar o esperamos hasta el último momento tomando la curva perfectamente. La primera nos permite respirar aliviados mientras suena un golpe apagado de fondo; la segunda nos recompensa con un sonoro *cling* metálico por esa decisión tomada en milésimas de segundo.



Poco a poco aparecen nuevos elementos. Pequeñas barreras naranjas que hay que destrozar poniéndonos en posiciones de choque, vibrantes arcos azules que tenemos que romper cuando desplegamos las alas del escarabajo, impulsados por una nota iluminada. Lo que nos vamos encontrando a nuestro paso siempre devuelve →





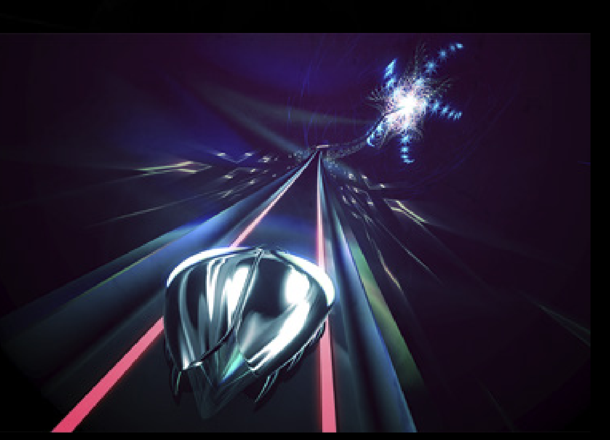
«EN CADA RECODO, SE DESPLIEGAN NUEVAS FORMAS DE ENTENDER EL COMPÁS BINARIO QUE SIGUE, SIN PAUSA, NUESTRO ESCARABAJO METÁLICO»

un *feedback* físico y sonoro que se convierte en la (única) forma de comunicarnos con 'Thumper': el conflicto es la única forma de avanzar en este mundo opresivo. Pero lo que ayuda aún más a entender esa sensación física es la posibilidad de *pisotear* las notas después de elevarnos sobre el carril, de extender el vuelo cada vez que tomamos una curva perfecta para acabar en un sonoro golpe que extiende la onda expansiva hasta donde alcanza la vista.

Ahí es cuando se desvelan las dos capas de la obra de Drool: una que te permite seguir la música, marcar con los botones un golpeteo que no comprendes pero que, de alguna manera, consigues superar sin necesidad de ser un virtuoso del sistema de juego ni ahondar en sus secretos; otra que pone en primera línea la obsesión por entender lo que te rodea, internándose en la

maraña de sonido para atisbar lo que viene por delante. Dos estratos de un sistema de juego que no es complejo, pero que permite desplegar capas y capas de elementos desconocidos, repitiendo *samples* y distorsionándolos para sorprendernos en cualquier momento con una variación diferente. En cada recodo, se despliegan nuevas formas de entender el compás binario que sigue, sin pausa, nuestro escarabajo metálico.

Más allá de lo meramente mecánico, también existe lo estético. El entorno cambia de manera continua, utilizando paletas de colores limitadas que se van deslizando ante nuestros ojos y fomentando una atmósfera opresiva de la que el juego no se deshace en ningún momento; sólo los diferentes elementos con los que interactuamos son manchas de contraste reconocibles en este mundo oscuro y apagado, compuesto por metales que nos devuelven reflejos de H. R. Giger en cada deslizamiento. Los elementos restantes son meras distracciones, trazos impresionistas que cubren el espacio circundante: los tentáculos que se extienden a los lados de la pista se pueden eliminar con nuestro vuelo más golpe hacia abajo, consiguiendo puntos en el proceso; el carril se convierte en una montaña rusa, dedicada a retorcerse en ángulos imposibles; y las estructuras en las que nos internamos a medida que avanza el juego limitan el alcance de nuestra visión y reconfiguran la forma de afrontar los peligros que aguardan, transformando el instinto en previsión, obligándonos a salir de la pequeña zona de *confort* que nos habíamos reservado.



Universos sin lógica

El universo de 'Thumper' es fruto de la casualidad, de jugar con las herramientas que poco a poco se iban construyendo alrededor del juego. Pero también es el resultado de intentar desorientarnos, de crear una disonancia entre las formas que queremos reconocer y no podemos. La lógica no es aplicable, la comunicación una utopía. Y eso entronca con los referentes de los que Brian y Marc han ido bebiendo, aquí y allá: de '2001: Una odisea en el espacio', el monolito y la idea de que sin conflicto no hay avance posible; de 'Solaris', la incapacidad de entender al otro con nuestras herramientas, de intentar comprender el universo en base a la racionalidad humana. Son mundos sin una lógica detrás y, justo por eso, se hace tan difícil comprenderlos.



'Thumper' fluctúa entre dos extremos continuamente, al igual que el carril por el que nos desplazamos. Los niveles, exquisitos en su capacidad para llevarnos del frenetismo a la calma, buscan que asimilemos conceptos a través de la repetición, dejando que reposemos lo aprendido en *valles*, pequeñas secciones que podríamos calificar como musicales en medio del incesante ataque de percusiones, donde observamos a los tentáculos moverse libremente mientras la melodía nos va llevando por disonancias y líneas sonoras que, otra vez, se convierten en un bloque sólido al final, para desaparecer cuando los tambores retoman su agresiva marcha. Avanzamos por los niveles, intentando *agarrar* el ritmo. Y, de repente, al fondo, aparece una forma que no habíamos visto antes, origen y final de todo. ¿La respuesta a nuestras preguntas, u otro alto en el camino? Sólo sabemos que nos quiere eliminar en ese →

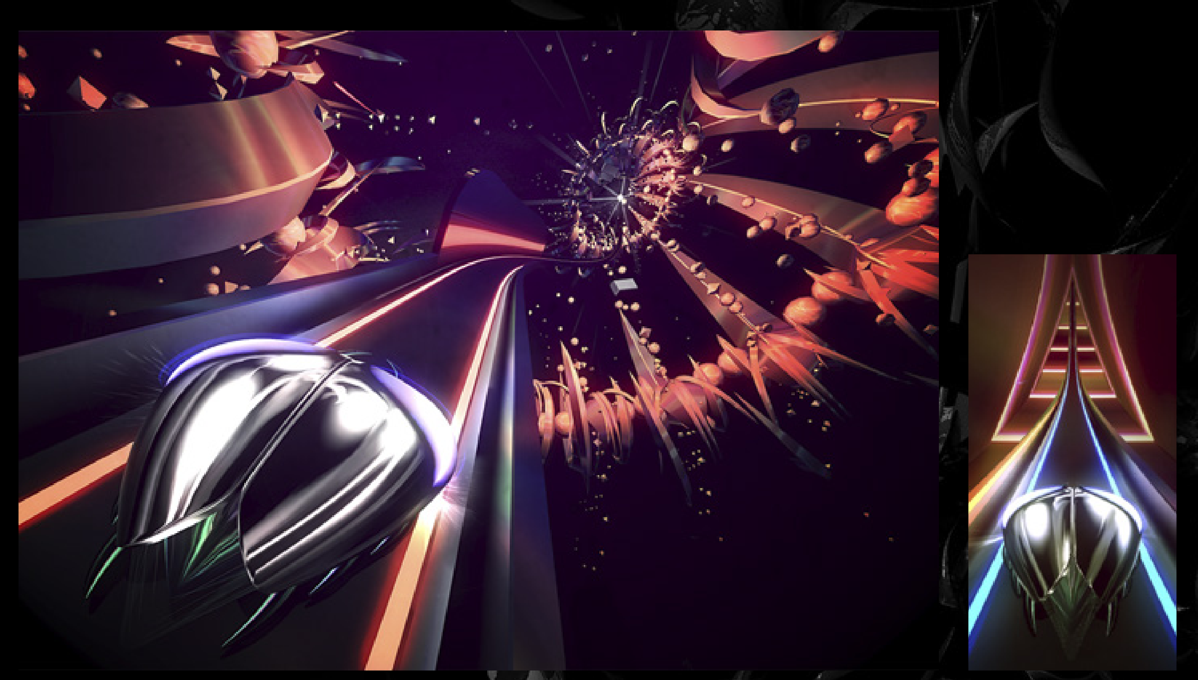
preciso momento; se le nota en su insistencia por ponernos obstáculos. Y no admite fallos.

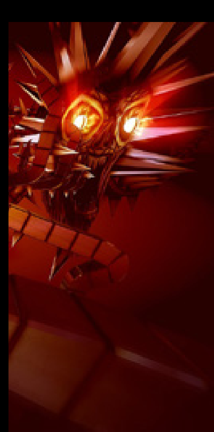
'Thumper' rompe así con las facilidades que venía dando hasta ese momento. Los jefes te exigen ejecuciones perfectas de secuencias en muchas ocasiones, o la utilización de técnicas avanzadas como volar, encadenar un par de curvas perfectas y pisotón para poder hacerles daño. Estas situaciones se producen a partir de la mitad del juego y marcan la espiral por la que descendemos poco a poco, presuntamente hacia una obsesión que viene precedida por el gigantesco monolito que habíamos atisbado en la introducción. Esta adicción irracional se materializa en Crakhed, la cara (cada vez más) desfigurada que abarca todo nuestro horizonte durante el final del nivel, convirtiéndose en un espejo al que mirarnos. Crakhed es un individuo mecánico e inmutable que nos examina escrutadoramente, enfrentándonos a nosotros mismos para determinar si somos capaces de utilizar las herramientas que nos han ido enseñando. Nuestro némesis nunca es estático, sino que supone un continuo *crescendo* en intensidad, tomándose libertades que, en anteriores niveles, no podíamos ni imaginar.

Y aunque el juego explote en complejidad en estos jefes y, sobre todo, en los últimos niveles, atreviéndose a subvertir sus mismos cimientos en una sección final apoteósica, siempre se mantiene simple y gratificante, aun con las idas y venidas que hubo en el desarrollo, con el duelo mental en el que se enzarzaron dos mentes creativas tan diferentes como Brian y Marc, con los cambios de *scope* y de concepto que sufrió el proyecto a lo largo de los años. Las variaciones que introducen algunas secciones, insertando un componente de aleatoriedad y complejidad, se perciben como pequeñas licencias del desarrollador para con el jugador que ayudan a evitar el estancamiento de la fórmula, sin apartarse de sus elementos básicos. Carril, curva, golpe. Cada jugador se verá empujado hasta sus límites, sin castigarle en exceso por el generoso reparto de *checkpoints* a lo largo y ancho de los niveles, pero siendo severos si la ejecución no es como se espera.

Hablábamos antes de dos capas distintas: 'Thumper' es deudor del arcade en su vertiente más *score attack*, aunque sus niveles no estén hechos para ser disfrutados desde esa perspectiva. Es verdad que hay un marcador que se alimenta de gemas azules que iremos recogiendo una vez dominemos el salto más pisotón; y calificaciones que nos dicen cuántos giros perfectos hemos hecho y si no hemos fallado ni una vez en toda la sección. Pero los niveles son muy largos y, aunque reiniciar sea cuestión de darle a un solo botón, se pierdenn todos los multiplicadores que

> «'THUMPER' ES UNA TORMENTA DE GOLPES QUE, CONTRA TODO PRONÓSTICO, CREA UN RITMO QUE PODEMOS SEGUIR»

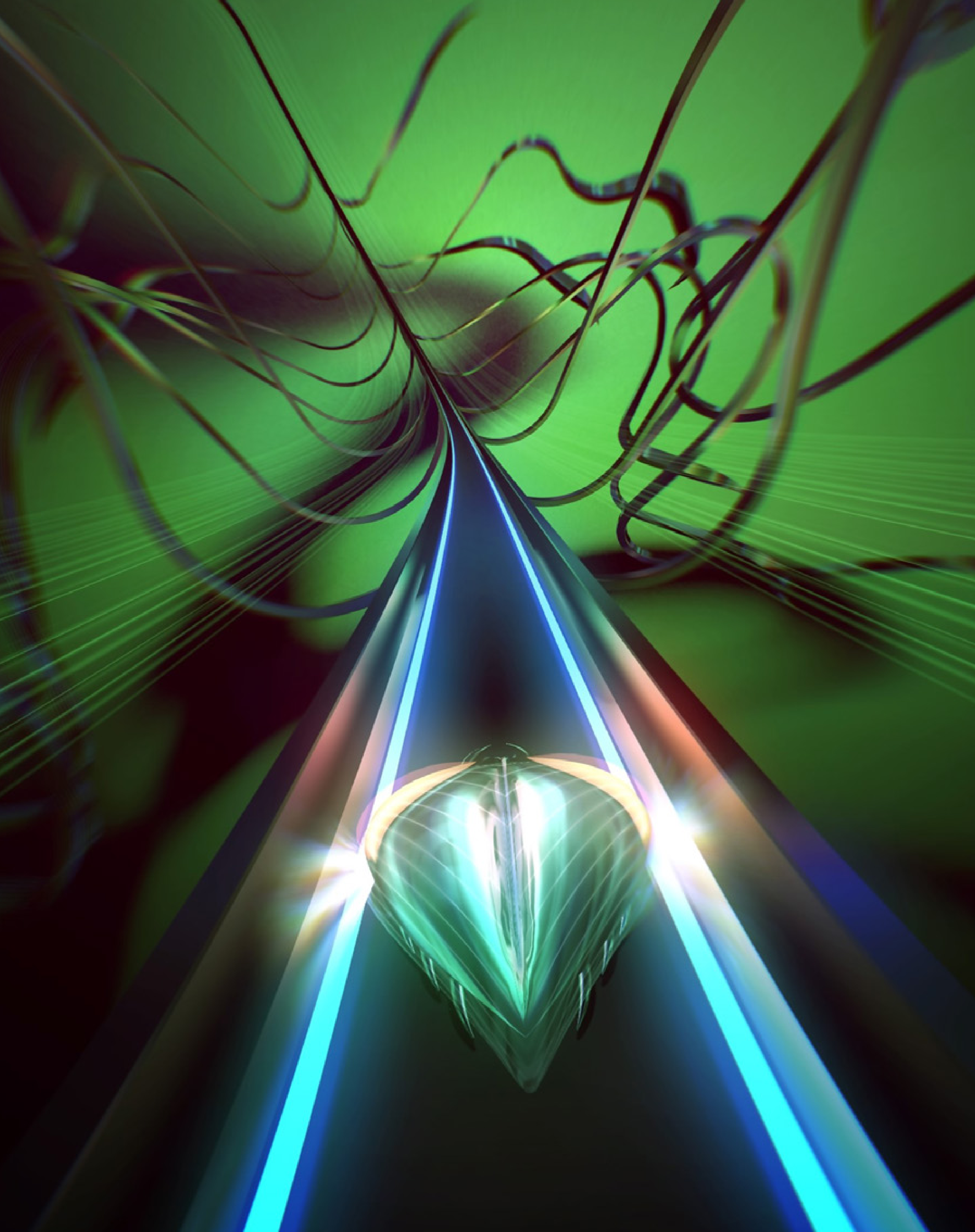


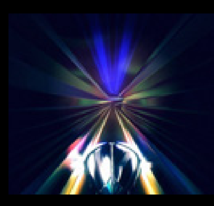


habíamos ido acumulando en nuestra partida. Auparse a lo más alto de las tablas de clasificación es un ejercicio de resistencia donde tienen que confluir la memorización, la concentración y muchas dosis de paciencia que el gran público no está dispuesta a entregar.

Este lado más enfocado a la puntuación formaba parte del juego como mero añadido para fomentar la rejugabilidad, dando al jugador que quisiera internarse aún más en 'Thumper' durante sus primeros meses un poco de oxígeno. Pero todo esto no terminaba de capturar íntegramente la concepción original que Brian y Marc tenían de su obra por el miedo a alejarse del jugador promedio. Así que, dos meses después, Drool lanzó lo que podría ser considerado el *director's cut* de su pequeño escarabajo metálico. Fuera tutoriales. Cortemos todas estas partes que rompen el ritmo. Y volvamos a empezar de nuevo.

El modo Play + es capaz de exigirnos aún más para alcanzar esa consecución perfecta que ya nos pedía el final del juego original. Sólo que ahora las oportunidades escasean: si pierdes tus dos vidas, *kaputt*. Escarabajo muerto y vuelta al inicio. Pero si quieres recuperar el paso después de un desliz que se ha llevado una vida consigo, habrá que hacer una secuencia de ocho notas perfecta para aumentar el multiplicador hasta cuatro veces de manera consecutiva, añadiendo en cada incremento un punto más de velocidad a las secuencias rítmicas, junto a un semitono que aviva nuestro desasosiego. Con ello, introduce una mecánica más de riesgo y recompensa. ¿Queremos aumentar nuestra puntuación a pesar de que todo vaya demasiado rápi- →



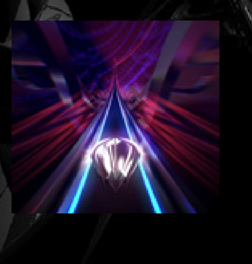


do, o preferimos fallar una nota y volver a la velocidad original antes de estamparnos contra una pared? Esto consigue encender definitivamente la llama del arcade que yace en el interior de 'Thumper'. La clave ya no está en la perfección sostenida a lo largo del tiempo (aunque ayude) sino en la gestión de esos recursos que, hasta ese momento, nunca habíamos tenido a mano.



Marc y Brian se han cansado de repetir en las entrevistas que les han hecho a lo largo de los años que 'Thumper' es hijo de sus errores y que, sin ellos, no hubieran tenido que invertir siete años de su vida en llevarlo a buen puerto. Pero también que esta primera obra no hubiera sido posible sin encontrarse con todos esos fallos, fruto de una búsqueda de un lenguaje común entre lo creativo y lo técnico, ya que las aproximaciones al trabajo autoral de ambos son diametralmente opuestas: Brian parte de la improvisación y de la creatividad sin control, mientras que Marc se cierra en banda intentando utilizar pocos elementos y buscando la excelencia en todos ellos.

Es en las intersecciones donde su obra se encuentra a sí misma. Violencia rítmica, la llaman. La historia de Drool es el relato de un conflicto, de curvas tomadas al vuelo y de golpes contra el suelo en un carril que no admitía bifurcaciones. De siete años donde el juego perdía su significado y significante mientras dos personas intentaban derribar los obstáculos que se interponían cada día en su camino, con la esperanza de recobrarlos. 'Thumper' tiene poco que ver con aquel prototipo que ese animado chico rubio le presentó a Marc en el camino a sus respectivos escritorios: pero justo por eso, por esa confluencia de voluntades, 'Thumper' existe hoy. Ante todas las dificultades, ante todos los errores, ante todos los desvíos. Mirando atrás, parece que ese escarabajo metálico por fin ha encontrado las respuestas por sí solo.





LA FIRMA INVITADA

LA VELOCIDAD Y AQUELLOS LOCOS AÑOS NOVENTA

por "Mr. Pink"

La velocidad media a la que un objeto se ha desplazado durante un recorrido es la resultante de dividir la cantidad de espacio recorrido por ese objeto entre el tiempo que ha tardado en recorrer la distancia. Así, si un objeto recorre una distancia muy larga en una cantidad de tiempo muy pequeña, podemos decir que durante este periplo, de media, se ha desplazado a una elevada velocidad. Por ejemplo, si vas de aquí a la Luna en apenas unos segundos es que vas a una velocidad de la hostia, pero si vas a un sitio aún más lejano e inhóspito (por ejemplo Murcia) y tardas mucho tiempo, es porque has ido más despacio que en el ejemplo anterior.

Y es que en los años noventa lo importante era la velocidad. Porque en los años noventa conseguir ver una foto cuando te conectabas a *interné* era una tarea que no duraba menos de dos tardes. Tres si tu madre se enteraba de lo que habíais pagado ese mes de teléfono. Porque durante buena parte de aquel período cosas como la RDSI o el ADSL aún no existían y la Wikipedia se llamaba Enciclopedia Encarta, venía en cuatro CD y todo dios la pirateaba para poder hacer los trabajos del cole. Vamos, que éramos igual de vagos que los *nativos digitales* pero teníamos acceso a menos cantidad información.

En aquella época, la manera de conectarse a la entonces llamada *red de redes* era a través de un módem. Para los que no lo sepan, un módem era una caja de plástico que costaba un pastizal y que traía dentro un diminuto oficinista de setenta y ocho años hastiado de la vida, y que resultaba ser el encargado de establecer un diálogo entre tu ordenador y la *autopista de la información*.

Más o menos, este diálogo resultaba ser a menudo el siguiente:

Usuario: Quiero ver tetas. (clik)

Ordenador: Oye, Modemio, que dice el jefe que quiere ver tetas.

Oficinista Biehjo: Un momento. Me ha de compulsar el modelo 728/T por triplicado. Con que esté para el viernes es suficiente, que tampoco hay que correr.

Usuario: Venga, por Dios. (clik clik)

Ordenador: Que no, que dice que lo quiere ya.

Oficinista Biehjo: Ya estamos con las prisas. A ver, voy a solicitar información al servidor.

Servidor: Hola abuelo, ¿te envío la información a cholón?

Oficinista Biehjo: Pero qué dices. Envíamelo píxel a píxel, que paso de agobiarme. Son las nueve de la noche, y ya estoy hasta los cojones.

Ordenador: Mira, jefe, la cabeza.

Ordenador: Mira, jefe, los hombros.

Ordenador: Mira, jefe, parte del braz...

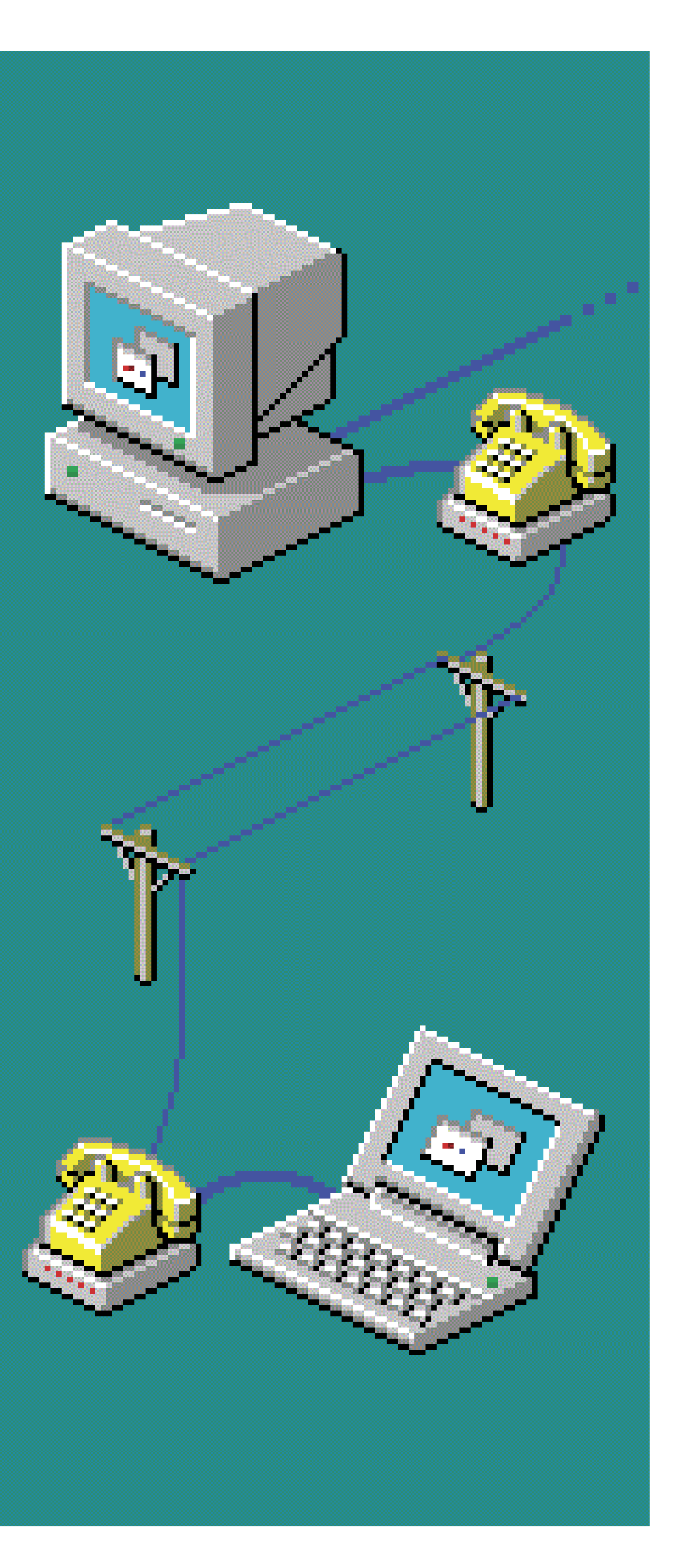
Oficinista Biehjo: Espera que me está entrando una información un poco rar *Tuuuuuu Tuuuuuuu* «Sí, hola, ¿Paquita? ¡No te vas a creer lo que le ha pasado a mi marido en el trabajo!».

Ordenador: La conexión se ha cortado.

Usuario: JODER, MAMÁ, ¡CUELGA EL TELÉFONO, QUE ESTABA BUSCANDO INFORMACIÓN PARA EL TRABAJO DEL COLE!

Y entonces, en estos pastos, en este percal, con este horizonte y sólo cuando tu familia se había ido a dormir, ya que resultaba improbable que tu tía Enriqueta se cogiera un capazo de dos horas con tu madre, podías plantearte realmente aquella cosa tan loca de jugar al *multijugador*.

Que ahora es muy normal, pero que por aquél entonces casi nadie sabía lo que era. El juego en red →



local ya lo habían catado unos cuantos locos con los suficientes arrestos como para transportar su 8086 (que sólo pesaba tonelada y media) hasta casa de un amigo, pero lo del *online* hubo un tiempo en que, no os lo vais a creer, no existía.

Los juegos no se conectaban entre sí a nivel MUNDIAL para que un señor de Wisconsin pudiera verter su frustración sobre la estampa de tu madre. Aquello era nuevo y lo jugábamos cuatro puñeteros pirados. Y no era fácil. No entrabas en tu juego y le dabas al botón de *online*, no había buscador de partidas (bendito ulterior GameSpy), no había nada parecido a la experiencia de usuario (no había ni usuarios ni experiencia, de hecho) que pudiera salvar tu culo, y cada vez que te conectabas tenías la misma sensación de clandestinidad que si estuvieras bajando las escaleras de un tugurio de Londres a las cuatro de la mañana de un martes buscando cigarritos de la risa.

Jugabas *online* a través del teléfono y (al principio) pagabas a precio de tarifa de teléfono cada minuto que jugabas. Salía el mes a diez mil pesetas, que era la moneda bajo la que se cimentó el estado de bienestar del que Lolito nunca ha podido aprovecharse, el pobre, teniendo finalmente que emigrar hacia ignotas tierras.

A ver, detengámonos un momento aquí. Darle al multijugador a cincuenta y seis kilobits por segundo, poco baudio para tanta ansia. Participar en una carrera de caballos en las que todo el mundo va subido en un podenco medio muerto. Cocinar a fuego tan

> «EL *RUBBER BANDING* NO ES QUE EXISTIERA, ES QUE ERA EL MEDIO EN EL QUE SUBSISTÍAS A CINCUENTA Y SEIS KBPS»



'Quake'.

lento que cuando tratas de cocer un huevo acabas incubando un pollo. Saltar las vallas tan despacio que en realidad las trepas. Correr sobre la misma baldosa durante minutos pretendiendo avanzar, sólo que no y además tampoco.

El *rubber banding* no es que existiera, es que era el medio en el que subsistías. Que tú disparabas un cohete con tu RPG y ya si eso a lo mejor llegaba a su destino o igual no. Y ojo, que cincuenta y seis kilobits por segundo era un módem de última generación, ¿eh? Que hubo incluso tiempos peores de los que prefiero no hablar. Pero imaginad aquello.

Lo primero era lanzar una aplicación que había programado un señor como tú pero más listo que vivía en Oklahoma y que te permitía conectarte a un servidor donde se te indicaban las partidas a las que te podías conectar. Lo segundo era bajar un parche para el juego en cuestión (pongamos que hablamos de 'Quake') que permitía usar un *gancho* que te permitía subirte por las paredes y los techos. Lo siguiente era buscar partida que te diera el menor *lag* posible (¡ja!) y por último tratar de conectarte. No funcionaba siete de cada diez veces, pero ¡OH! cuando funcionaba. Aquellas partidas.

Si alguno os estáis preguntando cómo era la relación entre los jugadores cuando había menos gente jugando la respuesta es: la misma que ahora. El anonimato sin consecuencias nos ha llevado a que el que es educado seguirá siendo educado, y el que es un gilipollas multiplicará por diez su capacidad de molestar a todo el mundo, y no parece que nadie esté demasiado interesado en ponerle remedio a esto, motivo por el que mucha gente ha acabado detestando el juego multijugador.

De aquella época es de donde vienen términos como:

Noob: Insulto que se profería a todo dios. Los que jugaban muy bien para insultar a los que estaban empezando y todavía eran torpes. Y los que estaban empezando y eran todavía torpes a los jugadores experimentados a modo de venganza cuando conseguían matarlos. Lo gracioso es que, efectivamente, todos éramos *noobs*.

Lag: O los tirones que pegaba el juego bien porque tu línea de teléfono de cobre no daba más de sí o porque el señor de Alabama donde estaba el servidor se estaba entreteniendo bajando unas cosillas. También se usaba mucho en el *chat* para justificar cuando te habían matado: «LAG!».

Clan: Conjunto de gente con un interés común y que montaba un equipo para ir todos juntos a los servidores a repartir mandanga. Es lo que tenía que no hubiera mucha gente jugando, de este modo te garantizabas que no entrabas a un servidor y estabas solo. Haceos una idea de la poca gente que encontra- →

bas jugando al principio. Viajas al pasado y le cuentas a uno de un clan que hay gente en clanes ganándose la vida de manera profesional jugando a una evolución loca del 'Dune' y te manda a tomar por culo mucho más rápido de lo que su módem consigue establecer conexión con el servidor.

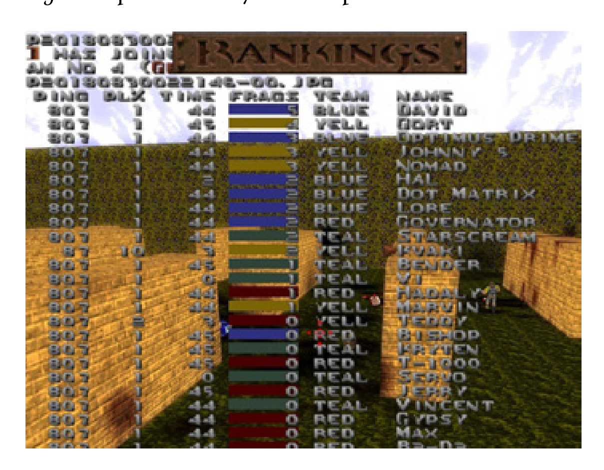
Aimbot: Programita que te instalabas para *hacer trampas* y matar a todos de un solo tiro sin ni siquiera tener que apuntar porque eras un triste, no podías soportar la frustración de perder también a esto y no te importaba que tu comportamiento destructivo supusiera arruinarle el tiempo de ocio al resto de jugadores porque en realidad lo que te pasaba es que eras un sociópata y no lo sabías.

Rubber banding: Cuando parecía que te movías pero desde que tu módem enviaba la información de tu posición al servidor y el servidor respondía de vuelta confirmándolo, resultaba que *lol* y en realidad no te habías movido a efectos prácticos y tu *moñeco* volvía al punto de partida. Como en las pesadillas de Freddy Krueger, creías avanzar pero resultaba que no te movías del sitio.

Bot: El *online* de los pobres. En lugar de jugar contra otros señores del otro lado del Atlántico, jugabas desconectado contra *moñecos* comandados por la inteligencia artificial y que en muchas ocasiones estaban programados por otro señor tan pobre como tú. Hubo diferentes tipos de *bots* y algunos eran mejores que otros para *entrenar*. Algunos *modders* llegaron a crear *bots* que incluso te insultaban para que la experiencia fuera más *completa*. No me digáis que no es maravilloso.

Chat: Donde te insultaban y donde te quejabas del *lag* o de que Fulanito78 era un puto *cheto*.







Arriba: 'Unreal Tournament'.

Izquierda: Pantalla de Ranking en 'Quake'

Derecha: LAN Party. Autor: Freund von Matthäus Wander.

Cheto: El que usaba *aimbot* o *wall hack*.

Wall hack: Trampa que te permitía ver a través de las paredes y que usabas cuando suspendías ocho y de alguna manera necesitabas liberar toda esa infelicidad y sólo se te ocurría que la mejor manera era tratar de hacer infelices a los demás sin además sufrir ninguna consecuencia por ello.

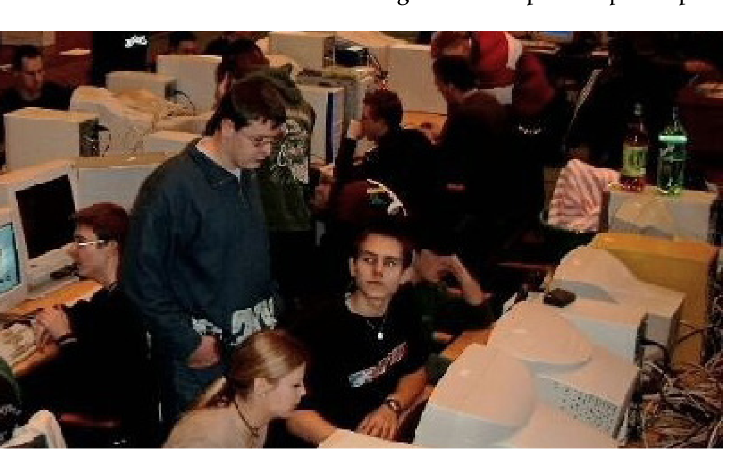
Friki: Lo que te llamaba la gente que no jugaba videojuegos (el 90% de la población por aquel entonces) cuando les hablabas de tus hazañas *online*.

FPS: Lo rápido que tu ordenador era capaz de dibujar los *muñecos* en la pantalla. Había peña que se creía que era Neo en 'Matrix' y que ganando algunos FPS bajando el detalle del juego en las opciones gráficas conseguían unos milisegundos preciosos que les daban una ventaja. Para el resto de humanos por encima de 20 FPS la cosa ya chutaba medianamente bien.

La nube: No existía por aquel entonces, pero como no éramos tan guays poniéndoles nombres a las cosas como los *millennials*, simplemente le habríamos llamado *el ordenador de otro*.

Y desde entonces han pasado veinticinco años. Veinticinco años, que en cualquier otra disciplina se podría considerar un tiempo ridículo y en los que hemos recorrido una distancia enorme. Si atendemos a la definición de *velocidad* del primer párrafo, creo que se puede decir, sin riesgo a equivocarnos, que nos hemos movido a toda hostia.

Ahora *youtubers* y *twitchers* viven de emitir sus partidas *online* ante una audiencia de cientos de millones de espectadores que asimilan el contenido a través de plataformas de *streaming*. Tu lavadora se conecta vía wifi para instalar mejoras que permiten dejar tus calzoncillos más sedosos gracias a un parche que ha pro-





gramado una inteligencia artificial que se dedica a crear rutinas mejores en base a estadísticas de manejo de los usuarios que le llegan gracias al Big Data. Tenemos botones en la pared de la cocina que presionamos para que al rato venga un señor a traernos cinco cartones de leche y que a lo mejor se cruza en la puerta con un dron que te va a dejar tus nuevas gafas de realidad virtual compradas en una tienda *online* y que has pagado con criptomonedas. En unos pocos años los coches conducirán por sí solos, cambiando para siempre la movilidad y el panorama energético mundial, y al alcance de un *click* tenemos más juegos de los que jamás hubiéramos podido soñar que guardan tus partidas en la nube.

Ya nadie es *friki* precisamente porque, gracias a Dios, todo el mundo lo es.

Lo único que sigue igual tras estos veinticinco años de alucinante evolución de los que he sido testigo en primera línea es que los gilipollas siguen siendo gilipollas y siguen arruinándole de vez en cuando lo *online* al personal.

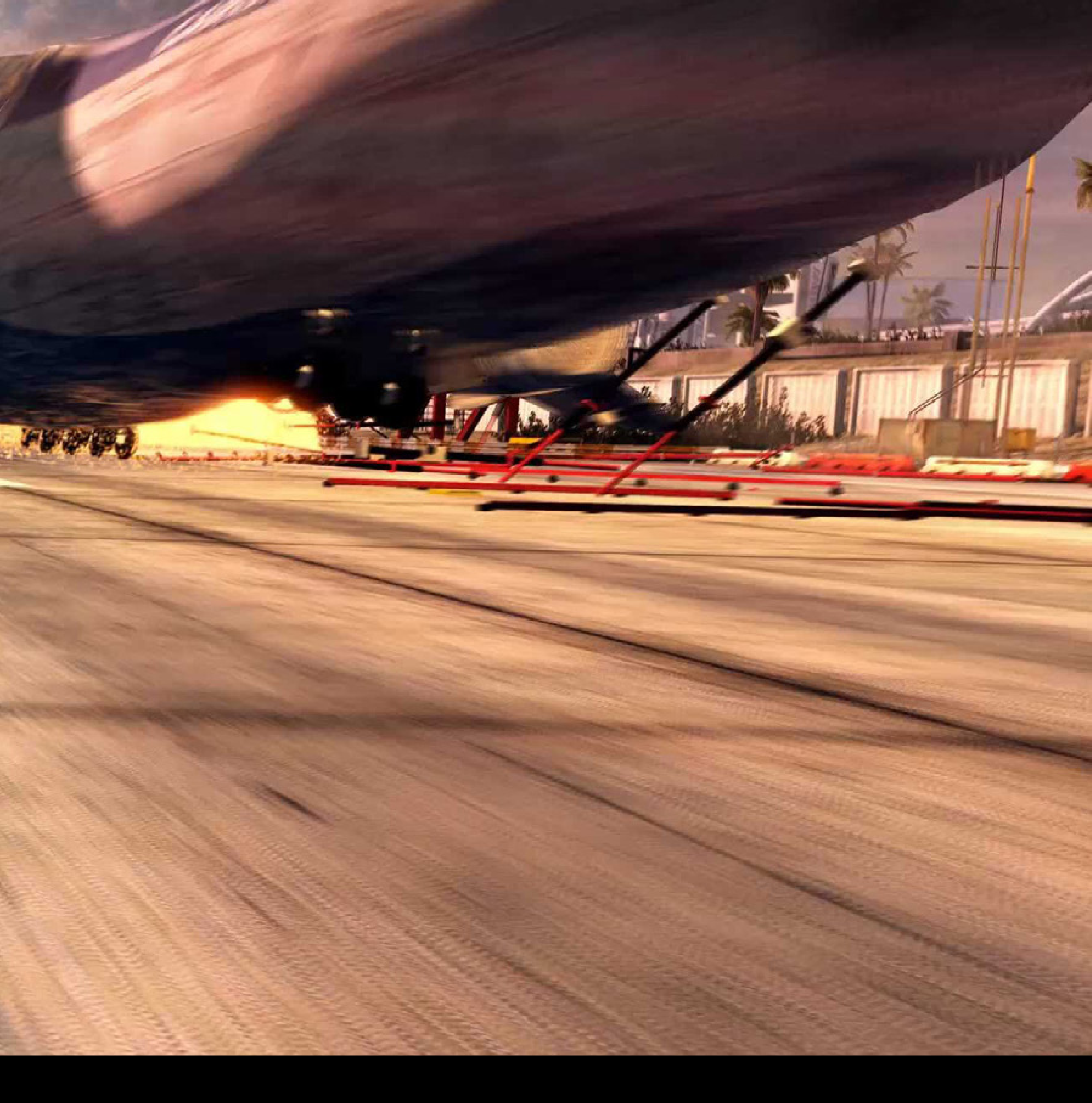
A ver si en estos próximos veinticinco años nos ponemos de una vez con este temilla.



A toda mecha

SPLIT/SECOND: VELOCITY
BlackRock Studios / 2010
PS3/Xbox 360/PC/PSP/iOS

«Un ‘Mario Kart’ para *hardcores*», decían. Con las venas tuneadas y los hombros tatuados, nos dirigimos como misiles guiados hacia un clímax de derrape y frenesí. Un HUD anecdótico, *takedowns* viscerales y esas *set pieces* herederas lógicas del único cine que hace levantar



los tres pulgares arriba de Michael Bay. De 'Mario Kart' nada, *velocidad Sega* y una barra de nitro en tres segmentos generando una economía interna donde el último en llegar es el primero en morir. Apelando a los *realities* de segunda fila que trufan la parrilla de Discovery Max, y con el mismo regusto *cinematofágico* de aquel 'Gumball 3000', en este corte y confección no hay segundas oportunidades. Pero sí caminos alternativos. Y, mientras evitamos chocar contra un Black Hawk derribado, saboreamos la euforia de sobrevivir al fuego. De ser fuego. Un juego de matar y de coches. Y viceversa. Es decir, lo tiene todo.



Más rápido. Más rápido. ¡MÁS RÁPIDO!

WarioWare Gold

por Elena Flores

Como diseñadora, no ha habido ni uno solo de los proyectos en los que he estado involucrada en los que no se haya repetido una escena concreta. Es el momento que más se puede temer en este sector: un ceño ligeramente fruncido, un vistazo a la pantalla, y las temidas palabras: «Está muy bien, pero... le falta algo. Algo que sea impactante, algo que enganche, algo... algo de efecto *wow*». Intentar indagar más en dicho concepto es tiempo perdido. ¿Qué es el efecto *wow*? Es tu tarea saberlo. ¡Para eso te pagan! La sed de maravilla y sorpresa normalmente se sacia añadiendo algo llamativo, sorprendente e incluso ligeramente exagerado o histriónico, pero que cansa a una velocidad mucho mayor de la que se puede integrar en el uso normal para el que se ha concebido aquello que has diseñado. En el peor escenario, volverá la experiencia una auténtica tortura y hará que nadie con un mínimo de sentido común lo utilice más de un par de veces sin frustrarse.

Nintendo siempre ha enarbolado el estandarte de la innovación y la sorpresa, a veces incluso sosteniéndolo mientras el viento lo hacía jirones. Inventos como la Virtual Boy no disuadieron a la compañía nipona de su afán por ser la punta de lanza a la hora de reinventar la manera de aproximarse al videojuego, donde siempre llevó un par de cabezas de ventaja frente a la competencia, que era demasiado cobarde —o sensata, según se mire— para meterse en esos charcos. El punto de inflexión, sin duda, lo marcó su cuarta plataforma portátil: Nintendo DS. El efecto *wow* hecho videoconsola, con su doble pantalla y sus capacidades táctiles. El rotundo éxito que supuso les animó a seguir por ese camino, que alcanzó su punto álgido con el lanzamiento al mercado de Wii. A partir de ahí, el resto de compañías se subieron al carro: giroscopios, micrófonos, mandos con *chupachups* integrado, tigres y niños y un sin fin de inventos que se tradujeron en su mayor parte en tediosas horas de malabares intentando soplar, enfocar con la cámara y dar vueltas sobre uno mismo en sustitución a algo que antes se solucionaba con un par de pulsaciones de cruceta y botón. Y así, millones de jugadores sucumbían ante horrorosos tutoriales hechos juego que pretendían enseñarles a hacer algo que se podía hacer de una manera mucho más rápida, sencilla y divertida, y cámaras, tablas de *fitness* y mandos inalámbricos quedaron tirados en el cajón de los trast...

—WAAAAAAAAAH. Menudo aburrimiento. ¿Te queda mucho?

—...¿Perdón?

—Esto parece uno de esos documentales con los que me echo la siesta tras zamparme un buen puré de ajo. ¿No puedes cortar ya el rollo? ¿No vienes a hablar de mi juego?

—Sí, claro, pero primero quería explicar todo el contexto de...

—Blablablabla ¡Tonterías! No necesitas explicación. ¡Mi juego brilla por sí mismo! ¡Es oro!

—Lo que quiero dar a entender es que tiene el mérito de...

—BLAAABLABLABLA. ¡No te escucho!

—¡Mira, pues si crees que puedes hacerlo...! →



—¡PUES SÍ! ¡Trae eso! Mucho mejor. ¡Allá vamos! Esto no necesita presentación. Soy yo: ¡el grandioso Wario! ¡Wahahahahaha! Y como en anteriores ocasiones, he preparado unos jueguecitos la mar de interesantes, pero esta vez os voy a dejar con la boca abierta porque os lo traigo todo. ¡TO-DO! Ya sé que mis anteriores juegos fueron la bomba, sobre todo 'WarioWare: Touched', donde la idea esa en apariencia superloca e inútil de Nintendo de usar un palito de repente cobró todo el sentido. La de pantallas táctiles que dejasteis arañadas, golpeadas y sobadas, ¿eh? Lo que no sabéis es que yo estaba detrás del negocio de sustitución y protecciones de pantalla. ¡Waaahahahahahahaha! Además, iba a porcentaje sobre consola vendida, y el título fue un exitazo. ¡Si es que era muy simple! ¿Qué mejor manera de enseñar cómo funciona algo que empujándote a que lo pruebes por ti mismo? ¡Y encima con límite de tiempo, para que tengas que hacerlo a toda velocidad! Así queda demostrado que es supersencillo e intuitivo. Como respirar. Ojo, que hablamos de segundos. Un puñadito de segundos y una situación rocambolesca, porque la mecánica de cada microjuego no requiere más. ¡Sí, microjuegos! El nombre es mío, lo inventé yo. Es mejor que minijuegos. *Micro* significa *genial* y *juego*...

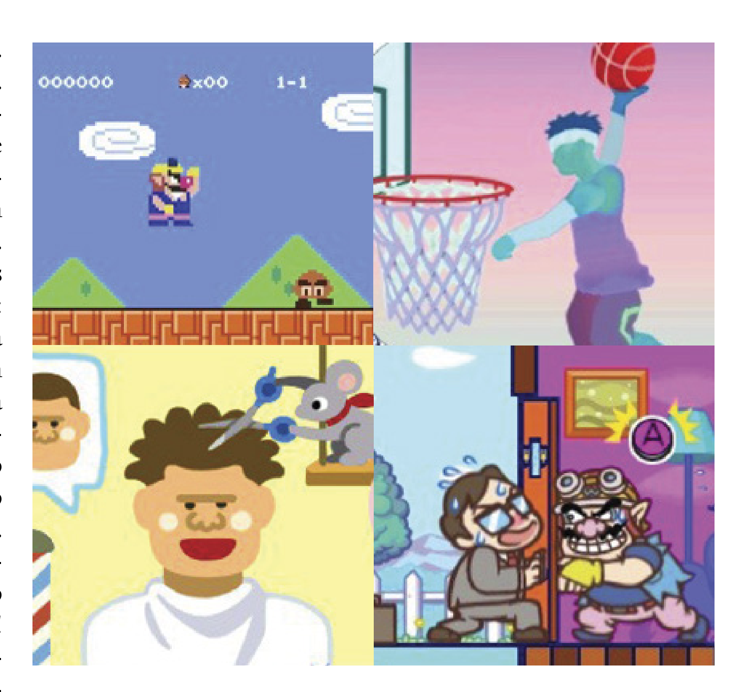
—Eh... creo que no es exactamente....

—¡A callar! ¿Por dónde iba? Ah, sí. Los microjuegos. En mi primer título para Game Boy Advance la cosa no fue tan emocionante, ¿sabes? Quiero decir... Botones hemos usado todos, desde hace años. Yo tengo uno en mi sofá, y al pulsarlo caen monedas del techo. ¡No veas cómo duele! El tema es que, como te decía, cuando me llamó ese señor... ¿Watata? ¿Kawata? ¿Wii-Wata? El de los plátanos... Sí, ese. Bueno, cuando me dijo que su consola nueva era táctil, que tenía micrófono y que necesitaba una colección bien molona de microjuegos para que la peñita entendiese de qué iba el tema, me puse manos a la obra.

»El secreto es no tomárselo en serio, ¿sabes? ¿Qué haces en la vida real con un palito tocando y girando cosas? Nada. Por eso aquí todo gira (jeje) alrededor de acariciar *gatetes* saliendo de agujeros, arrancar pelos de la nariz, hacer cosquillas, mover lámparas para encontrar a gente, soplar al micro para derribar monigotes que andan por un cable, deshojar una margarita para ver si una señora con bigote te ama... Me busqué un grupete de colegas que me dieron muchas ideas, cada uno especialista en lo suyo: Kat y Ana son dos hermanas que tienen decenas de ideas de microjuegos de cortes. ¡Como que son ninjas! 9-Volt y 18-Volt son unos flipados de lo *retro*, y como Nintendo nos dejó usar sus licencias, hicieron un *remix megaloco* de juegos clásicos. ¡La caña! Y así con muchos amigos más. Lo que no sabían es que al final el recopilatorio saldría con mi nombre. ¡Waahahahahahahaha!

—Madre mía, eres un jeta…

—¡Lo soy! Pero bueno, al final de eso va el rollo. Muchos, muchos microjuegos de diferentes tipos, cada cuál más surrealista, y cada vez más rápido. ¡Más rápido! ¡MÁS RÁPIDO! Hasta que no puedas seguir el ritmo y acabes acariciando los pelos de la







nariz, intentando arrancar gatos o soplando margaritas. Y pierdes tus vidas y la palmas. Y a volver a empezar. ¡Es el negocio del siglo!

—¿El negocio del siglo? ¿Qué sacas tú de todo esto?

—Espera, espera, es que aún no he terminado. Después de la Nintendo DS vino la Nintendo del otro… ¡Wahahahahaha! Es broma, es broma. Después vino la Nintendo 3DS, que además de conservar la pantalla táctil y el micrófono, tenía giroscopio, así que tuve una superidea: ¿Y si lanzo mi recopilatorio DEFINITIVO aprovechando esta nueva funcionalidad y vuelvo no sólo a cobrar por lo mismo, sino a pedir monedas cada vez que quieras jugar a los microjuegos dentro del juego? ¡Pasta gansa! Y lo llamé 'WarioWare Gold'.

—Suena a que cogiste una idea genial y la prostituiste solo por ganar más…

—¡Bah! ¡Para nada! Si juegas bien a los microjuegos, te doy moneditas de oro contantes y sonantes que puedes usar para pagarme por jugar. ¡El dinero tiene que estar en circulación! Además, como esto es una especie de homenaje, he sido bastante bueno y he metido un puñado de minijuegos. Siguen siendo igual de locos, pero no están pensados para jugarse rápido. Puedes probar el 'Pyoro', ese que tanto le mola a la gente, de comerse moscas con un pollito, o el *best seller* 'Miautroid', el del gato cazarrecompensas.







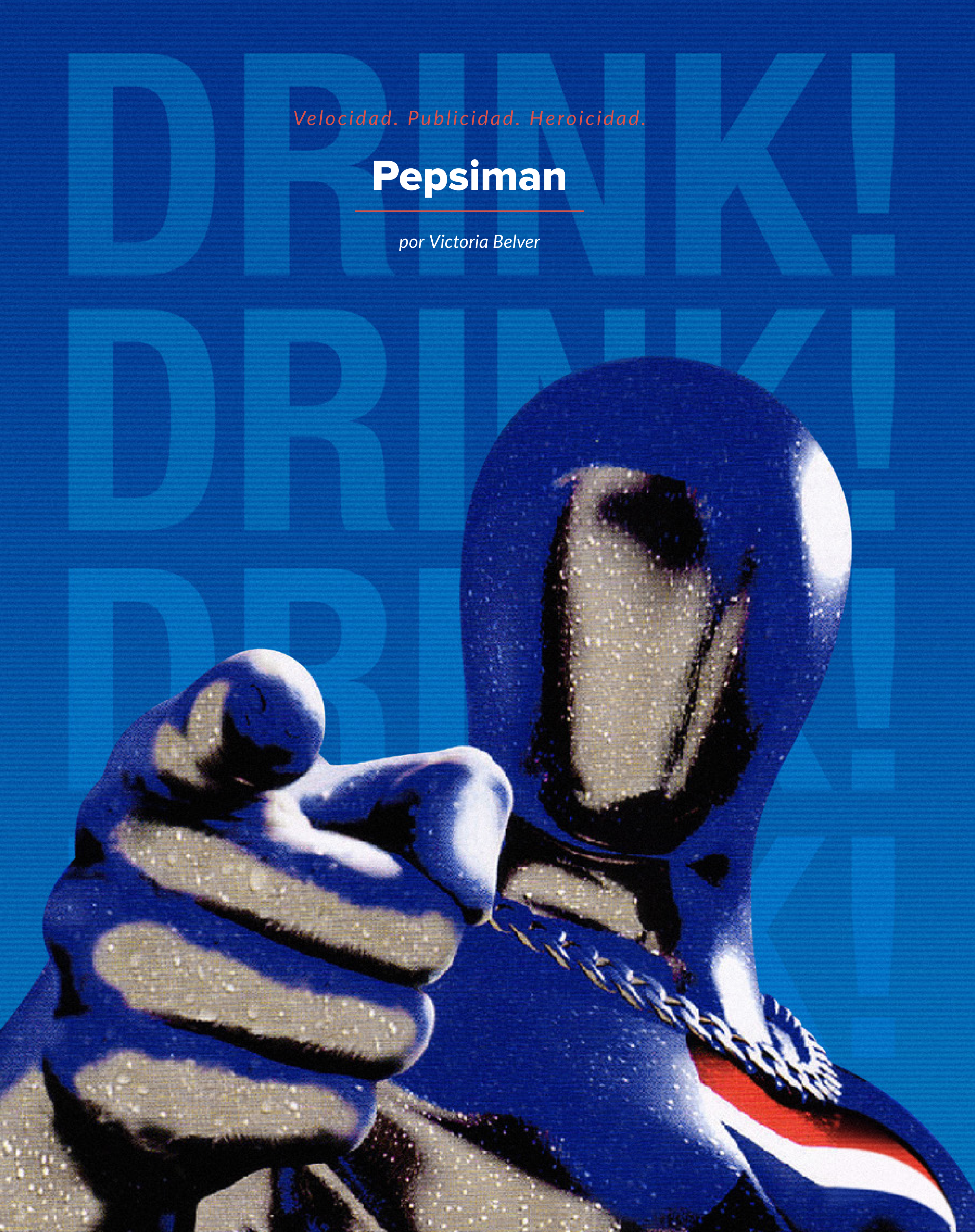
»También hay microjuegos nuevos, y te dejo agruparlos como más te apetezca. ¡O jugar un modo loquísimo donde no hay separación! Si quieres, te echo una mano avisándote de qué vas a necesitar utilizar antes de cada microjuego… o si lo prefieres, no lo digo y así todo es más difícil. ¡Están todos los microjuegos y todas las opciones!

—La verdad es que, visto así, suena bastante bien.

—¡Pues claro! Lo mejor de todo es que puedes usar todas las tonterías que tiene la consolita, o usar sólo las que quieras, o no usar ninguna. Pero elijas lo que elijas, todo está diseñado al milímetro para que tú no tengas que pensar, sólo jugar y echarte unas risas. Por eso todo es tan frenético.

—Al final has conseguido explicar lo que yo intentaba analizar de una forma mucho más directa, y creo que ha quedado claro que tu juego hace que todos los extras de Nintendo 3DS sean una funcionalidad, y no un simple efecto *wow*. Muchas gracias, Wario. Te voy a dar mi tarjeta por si en el futuro… ¡Eh! ¿Dónde está mi cartera?

—¡WAAAHAHAHAHAHAHAHAHA! ¡Adiós, pringada! ¡Comprad mi juego!



Velocidad. Publicidad. Heroicidad.

Pepsiman

por Victoria Belver



‘Pepsiman’ es la aventura de un hombre enfundado en látex que corre de forma automática y bebe Pepsi al final de cada nivel. Lo sé, lo sé, querido lector. ¿Qué pinta este presunto truño en un monográfico de velocidad? ¿Nos hemos vuelto locos? No permitas que tu primera impresión te juegue una mala pasada, porque en este ‘Pepsiman’ de KID se esconde una de las más curiosas sensaciones de velocidad del mundo del videojuego del siglo pasado.



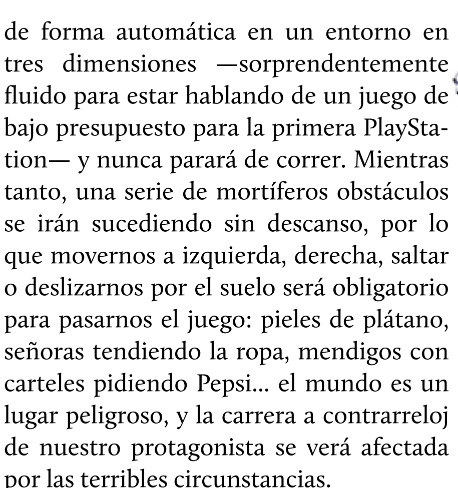






Los juegos basados en marcas, en la actualidad, están algo más abandonados, pero entre finales de los noventa y principios del siglo XXI existió toda una ristra de juegos publicitarios. De si aquello sirvió para aumentar las ventas de los productos no tenemos ni idea, pero de alguna manera todas esas obras *absurdérrimas* calaron en la mente del jugador a través del concepto del *advergaming*. Recibimos con los brazos abiertos pequeñas joyas como ‘Hachiemon’ (Namco y Natsume, 2003), el juego de la mascota de Kansai Telecasting Corporation, un canal de televisión, y nos invadieron clones de obras más famosas bajo el sello de Burger King, como en ‘Sneak King’ (Blitz Games, 2006). Sin embargo, fue en 1999, en Japón, cuando apareció el que sin duda sería uno de los mejores y más memorables videojuegos publicitarios: ‘Pepsiman’. La aventura de un hombre que llevaba Pepsi allí donde más la necesitaban: a un soldado en el desierto, a un bombero en un infierno de llamas… Todo concentrado en el *endless runner* más absurdo de todos los tiempos.

Lo que encontramos al empezar una partida es a un tipo callado que sólo se dedica a correr en línea recta. ¿Es posible mejorar esta fórmula de alguna manera? Esta misma pregunta se la debieron de hacer también en KID, a lo que llegaron a una pronta respuesta: con un botón de acelerar. La sensación de velocidad nos asalta desde el principio: Pepsiman se mueve →



de forma automática en un entorno en tres dimensiones —sorprendentemente fluido para estar hablando de un juego de bajo presupuesto para la primera PlayStation— y nunca parará de correr. Mientras tanto, una serie de mortíferos obstáculos se irán sucediendo sin descanso, por lo que movernos a izquierda, derecha, saltar o deslizarnos por el suelo será obligatorio para pasarnos el juego: pieles de plátano, señoras tendiendo la ropa, mendigos con carteles pidiendo Pepsi... el mundo es un lugar peligroso, y la carrera a contrarreloj de nuestro protagonista se verá afectada por las terribles circunstancias.

En cierta forma ‘Pepsiman’ es engañoso, porque parece absurdo y vacío a primera vista. Pero al darle una oportunidad durante más de cinco minutos es capaz de demostrar sus capacidades, sometiendo al jugador a todas sus mecánicas con un primer nivel exquisitamente diseñado, que funciona como tutorial encubierto. Y es que no es posible pasarse ‘Pepsiman’ sin acelerar: todo está milimétricamente diseñado para que haya latas —nuestro ítem a recoger obligatoriamente, como en todo plataformas que se precie— en lugares que parecen inalcanzables, que nos invitan a explorar todas las facetas del nivel. Lo que al principio parece imposible —normalmente un coche te atropellaría al pasar por cierto lugar— se vuelve factible en el momento en que descubrimos el botón de acelerar: Pepsiman dobla la velocidad durante unos segundos, y podemos machacar el botón sin límites, sorteando obstáculos antes de que aparezcan y, por tanto, acceder a zonas del nivel que parecían, en un primer vistazo, inaccesibles. Zonas que, tras aceleraciones, saltos y *dashes*, nos impulsan a hacer hipersaltos con los que visitar lugares inexplorados. Pero la velocidad sin control tampoco es buena: si nos pasamos, es posible que nuestras previsiones y estrategias se vayan al traste por culpa de un camión inesperado. ¡Vaya chasco!

Al final, la esencia del juego es puramente arcade: se premian la velocidad, el asumir riesgos y la memoria con puntuaciones estratosféricas y partidas inolvidables debido a su carácter frenético y elevada dificultad. Existe la posibilidad de guardar al final de cada nivel, aunque siendo un juego corto, tienta mucho intentar pasarlo de una sentada, ya que una partida perfecta sin errores, de inicio a fin, sólo nos consumiría unos treinta minutos de nuestras vidas. Pero lo más habitual será fallar, fallar, y volver a fallar: ese será el pan nuestro de cada día al mostrarse sorpren-

Todo un icono

Pepsiman es la mascota oficial de Pepsi en Japón, nacida en 1996: un ente mamarracho e hipermusculado que, al abrir la boca, hace el mismo sonido que el gas de las latas al ser abiertas. Con más de diez anuncios, tres rediseños, una contraparte femenina, Pepsiwoman, una aparición como personaje jugable en ‘Fighting Vipers’ (Sega, 1996), y su propio videojuego, Pepsiman no es un ídolo de masas —el juego no vendió bien, según palabras de Kotaro Uchikoshi, uno de los creadores—, pero podría haberlo sido: la ridiculez de sus anuncios es un regalo divino.

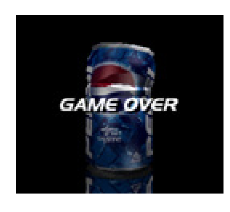






«EN CIERTA FORMA, ‘PEPSIMAN’ ES ENGAÑOSO, PORQUE PARECE ABSURDO Y VACÍO A PRIMERA VISTA»





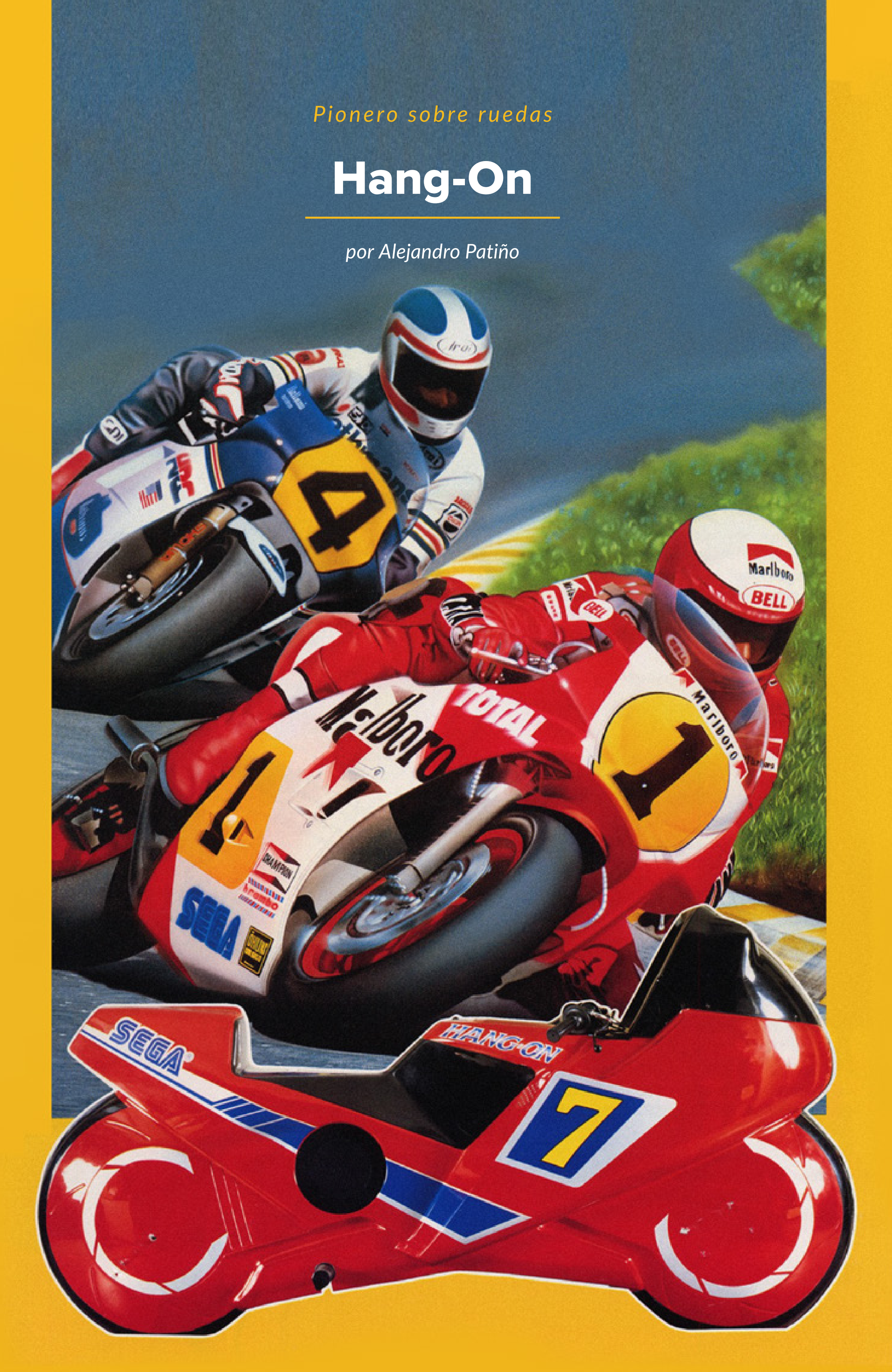
dentemente difícil, sobre todo en el tercio final. Aun así, los niveles son tan variados que resultan siempre disfrutables: las fases normales van ofreciendo retos nuevos en cada etapa —hay un total de cuatro—, y luego están los niveles *de escapar*, reminiscentes de los de huir de rocas inmensas —y bolas de nieve, y osos, y...— en la serie ‘Crash Bandicoot’. La cámara pasa a enfocar a Pepsiman de frente, los tiempos de reacción pasan a ser menos exigentes al no ver lo que viene, pero a cambio cualquier error es fatal. Rocambolesco sin duda, pero delicia jugable... pues también. Por extraño que parezca.

‘Pepsiman’ castiga los errores con dureza, pero también premia enormemente al jugador habilidoso con una reconfortante sensación de velocidad. Y es que jugándolo bien, bien de verdad, nos sentiremos como el mejor *speedrunner* de YouTube, evitando obstáculos antes de que aparezcan o saltando con habilidad ese hueco que horas antes se nos resistía, deslizándonos bajo un camión de Pepsi mientras esquivamos una mesa voladora que ha caído mágicamente del camión de la basura. ¿Quién dijo que un juego de seis niveles era corto, cuando la satisfacción de la ejecución perfecta es tan grande? Corres, aceleras, aceleras más, y te estampas contra una pared en el último nivel, cuando creías que habías alcanzado la gloria. Así es ‘Pepsiman’. Tras el silencio sepulcral de sus *cutscenes* inundadas de publicidad —silencio interrumpido, únicamente, por los eructos de Mike Butters comiendo patatas y anunciando frases absurdas frente a un televisor— sabemos que consiguieron su propósito: el agotamiento final es tan grande, que... oye, una Pepsi te entraba la mar de bien.

Pionero sobre ruedas

Hang-On

por Alejandro Patiño





Giro de muñeca y hacia delante. Rivales que salen disparados cual salida lanzada en 'Daytona USA'. Olor a goma quemada que se cuela por las rendijas del casco, el calor del sol que calienta su visera; levantar la mirada de una aguja desde este momento siempre tumbada revela los blancos picos nevados al fondo. Así empieza 'Hang-On', de Sega. Es 1985 y Sega se ha propuesto, una vez más, revolucionarlo todo. Muchas gracias, Yu.

Cuando hablamos de videojuegos de velocidad que llegaron para dar un paso al frente y abanderar el género como verdaderas *milestones* del mismo, hay varios nombres que, de manera inmediata, aparecen en nuestra mente, muchos de los cuales fueron videojuegos enfocados al terreno arcade. Ahí tenemos, por ejemplo, 'OutRun', 'Daytona USA', 'Sega Rally' o incluso 'Crazy Taxi'. Sega haciendo lo suyo, ya saben. Sin embargo, el caso de 'Hang-On' es especialmente desconcertante, puesto que a pesar de todo lo que supuso en su época —incluso Yu Suzuki mencionó en una entrevista que, de todos sus juegos, 'Hang-On' fue el más revolucionario en el momento de su lanzamiento— su prestigio no llegó jamás a calar tan hondo como el del resto de ejemplos aportados. Pero empecemos por el principio...



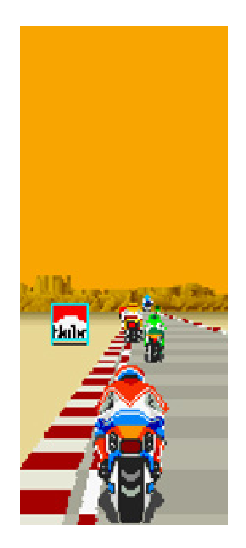
■ Las entrañas del fenómeno Hang-On

Para entender la relevancia de 'Hang-On' debemos mirar a sus tripas, en lo más profundo de su *hardware*. Es allá donde encontramos la Super Scaler, la placa arcade más potente de su época. Creada por el equipo AM2 de Yu Suzuki como una evolución del Sega VCO Object, que ya había sido capaz de generar un efecto pseudotridimensional a través de los *sprites* en 'Turbo' (1981), 'SubRoc-3D' (1982) y 'Buck Rogers: Planet of Zoom' (1983), la Super Scaler se planteó como la placa que serviría para escalar los *sprites* a tal velocidad que el efecto 3D fuera completo. Con unas especificaciones similares a la placa Sega System 16, pero con mayor foco en los gráficos —al incorporar, además, una tarjeta de vídeo independiente y un segundo procesador 68000—, la Super Scaler trataba a los *sprites* como en un futuro se acabaría haciendo con las texturas en juegos poligonales, lo que causó entre el público una sensación inédita en lo que a juegos de velocidad se refiere. 'Hang-On' iba a ser el primer título creado para la nueva placa de moda, y el equipo AM2 tenía la responsabilidad de demostrar que su placa era algo más que numeritos y datos espectaculares sobre el papel. →



¿On u Off?

Curiosamente, Yu Suzuki tomó el término *hang-on* de una revista de motos japonesa en la que se utilizaba dicho término para referirse a la técnica que utilizaban los corredores de agarrarse a la moto para volcarla en las curvas más cerradas. Antes de publicar el juego, Suzuki descubrió que en realidad se trataba de un error, y que el término correcto para dicha técnica era *hang-off*. Sin embargo, Suzuki decidió mantener el título del juego inalterado.



■ Rodando hacia el horizonte

Una moto y el horizonte. Eso es 'Hang-On'. Amarillo, amarillo, verde, y salida. Y rodar a través de cinco niveles repletos de curvas sinuosas, inoportunos rivales y un crono que marca siempre el todo y la nada. Siempre hacia delante. Nada de circuitos cerrados ni *time laps* imposibles. En 'Hang-On' todo está dispuesto para que sólo la pericia del conductor y la belleza del paisaje tengan algo que decir. ¡Y vaya si funciona! Sectores que otorgan tiempo y reinician una batalla contra el crono tan cíclica como celebrada, que marca la jugabilidad de un título en el que la conducción es suave y la curva de dificultad exigente, donde el bamboleo de izquierda a derecha que —erróneamente— da nombre al juego acaba por interiorizarse tanto que sus físicas y recorrido acaban por formar parte de uno mismo, logrando un efecto ensayo-error tan satisfactorio y gratificante como cabría esperar de un arcade de AM2.

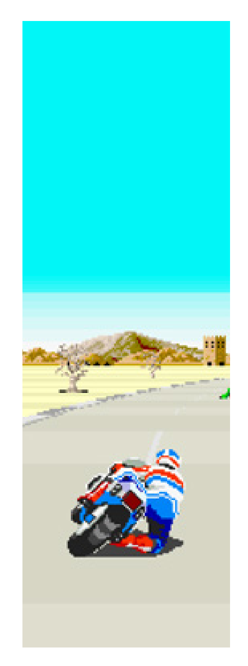
■ Revolución arcade

Es precisamente este *tilt* el verdadero protagonista del juego, muy especialmente en la versión arcade. 'Hang-On' fue el primer título en contar con un mueble completo dedicado a maximizar su experiencia de juego, contando con hasta tres modelos diferentes: el primero de todos ellos, más tradicional, tenía un volante en lugar de la clásica palanca, el segundo era exactamente igual aunque con el añadido de la banqueta para jugar sentado, pero el tercero... era una réplica de la motocicleta que aparecía en el juego, con la pantalla integrada en el salpicadero y un control por movimiento en el que el jugador debía inclinar la moto emulando la técnica del motorista que veía en pantalla. Este control por movimiento no sólo contribuía a mejorar la inmersión del jugador en la carrera, sino que además servía para mejorar la experiencia de juego, al tratarse de un control analógico que detectaba el grado

de inclinación de la moto, permitiendo hacer giros más leves o más pronunciados en función de lo cerrado de la curva y la velocidad a la que nos moviéramos. Algo que habría sido imposible de emular con un control digital como el de las palancas arcade, y que habría acabado por terminar con toda la suavidad del juego al tener que jugar dando toquecitos de palanca en lugar de acompasados y calculados giros. Pero probablemente lo mejor de este mueble arcade es cómo acabaría por disparar una carrera por conseguir el mueble más espectacular. Una carrera que, más adelante, derivaría en verdaderas locuras competitivas por parte de Sega y Namco, y que nos brindó muebles arcade tan maravillosos y complejos como el cuádruple de 'Daytona USA' o la maravilla de 'Ridge Racer'.

> «HABLAR DE 'HANG-ON' ES HABLAR DE AMBICIÓN E INNOVACIÓN, DE BUENAS IDEAS Y MEJOR EJECUCIÓN»

Hablar de 'Hang-On' es hablar de ambición e innovación, de buenas ideas y mejor ejecución, del efervescente talento de un equipo legendario capitaneado por uno de los mayores gurús del videojuego, y de cómo convertirse en inspiración sin alcanzar el grado de leyenda; algo que, por cierto, conseguiría tan sólo tres años después este mismo equipo con 'OutRun'. Pero no olvidemos el videojuego. 'Hang-On' es, a todas luces, un título tremendamente adictivo —como sólo los mejores juegos arcade pueden ser— , a veces frustrante y casi siempre retador y exigente. Su conducción suave pero adrenalínica contrasta con la dureza de unas colisiones poco trabajadas, pero su propuesta es, todavía hoy, de tan directa, deliciosa, de tan lógica, familiar. Su valor hoy en día es el de una vieja joya que tal vez haya cogido algo de polvo, pero que podemos usar en cada una de las ocasiones especiales que queramos, una vez la hayamos repasado un poco. Para redondear la experiencia, su banda sonora, a cargo de Hiroshi Kawaguchi —quien también estuvo a cargo de las de 'Space Harrier' o 'OutRun'— se cuenta entre una de las más míticas de Sega, y la experiencia que brindaba su mueble arcade es algo que todo aficionado a los videojuegos debería probar en algún momento de su vida. 'Hang-On' es, gracias a la arquitectura de su *hardware*, uno de los videojuegos más rápidos de su época, y uno de los que más a prueba pone nuestros reflejos. 'Hang-On' es a velocidad lo que Sega a atrevimiento, y ese es uno de los mejores motivos para darle, como poco, una oportunidad que seguramente acabe en reconocimiento.



Antílopes y leones,
todos quieren ser los campeones

Escape Kids

por Pablo Saiz de Quevedo





Cuenta un supuesto proverbio africano —creado, en realidad, por un analista de valores llamado Dan Montano— que cada mañana, cuando despierta, el antílope sabe que debe ser más rápido que el más veloz de los leones si no quiere acabar devorado; del mismo modo, cada mañana el león despierta sabiendo que debe ser más rápido que el más lento de los antílopes si no quiere morir de hambre. Corre o muere: una moraleja a medida de los tiburones de las finanzas a los que Montano hablaba de esta manera. Una moraleja que bien nos vendría aplicarnos en cuanto echemos la primera moneda en la ranura de 'Escape Kids'.

Convirtámonos, por un momento, en un trasunto de Pikotaro, el amanerado caballero que *cantaba* aquello de «Pen-Pineapple-Apple-Pen». En nuestro caso, en una mano tenemos el 'Super Sprint' de Atari Games, aquel juego de carreras en perspectiva aérea que nos invitaba a conducir un Fórmula 1 por los cada vez más enrevesados vericuetos de múltiples circuitos; en la otra, las fases de cien metros del 'Track & Field' de Konami, en las que nos dejábamos las puntas de los dedos tratando de convertir a nuestro muñeco pixelado en el nuevo Carl Lewis. Los juntamos de golpe con un sonoro «¡UH!» y ¿qué obtenemos? Un intento de hermanar el *machaqueo* de botones con la destreza tomando curvas con el *joystick*. Eso es 'Escape Kids'.

Pioneros del Mal

'Escape Kids' es uno de los juegos que ostenta el dudoso honor de ser precursor de las ahora tan abundantes —y odiadas— microtransacciones. Al depositar más créditos mientras estábamos jugando, obteníamos más dinero en el juego con el que potenciar a nuestro corredor. Es fácil imaginar a un *jugón* con más dinero que sensatez, picado hasta niveles inimaginables con el Campeón y su risa maligna de victoria, fundiéndose la semanada con tal de convertir a su avatar en un atleta invencible. De ahí a las vidas del 'Candy Crush' o las *lootboxes* hay un camino que a primera vista no se ve... pero que es imposible de perder de vista cuando te das cuenta de él.

Con pulsar el botón de Start asumiremos el papel de uno de los cuatro corredores de llamativas mallas que participan en la carrera. Sus aspectos, colores, nombres y procedencia son muy diversos, pero tampoco es que importen: son tan buenos, o lamentables, como lo sea nuestro control sobre ellos. Ellos son los antílopes, y a su lado corre un león: un siniestro corredor de negro, que no responde a más nombre que el de Campeón, y que elimina del juego a todo el que acaba la carrera por detrás de él. Debemos ser más rápido que el más rápido de los leones, y que sólo haya uno no hace las cosas tan fáciles como debería.

Por eso hay que entrenarse antes de cada carrera: tonificar, mantener la forma, dejar el cuerpo dispuesto para la porfía. Sólo que aquí se representa en forma de una pantalla de tienda, en la que podemos comprar *supersaltos*, capacidad para tomar mejor las curvas, más rapidez al levantarse de las caídas y fortaleza corporal para no caer cuando nos empujen los demás corredores. Cada grado en una de esas características cuesta dinero, y ni somos ricos ni los preparadores físicos nos hacen descuento, de modo que más vale elegir con cuidado lo que potenciamos.

Llega la hora, y antílopes y león se alinean en la raya de salida. Suena el disparo, ¡y a correr! Pronto nos damos cuenta de que los *supersaltos* nos permiten tomar una delantera decisiva en las rectas, y que →



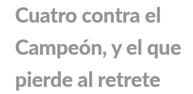


por el camino surgen objetos que es más que interesante agarrar: monedas, píldoras que provocan terremotos que sólo afectan al resto de corredores, muslos de pollo que nos proporcionan un salto extra, o cuadrados con una P blanca que nos dan unos instantes de velocidad vertiginosa. También nos damos cuenta de que en esta carrera no hay nobleza entre corredores que valga, y que nada en las reglas de la carrera prohíbe los empujones y zancadillas. El caos se adueña de la pista, y en medio de él nosotros buscamos mantener la delantera como sea. «LET'S GO!», grita el vigilante de la línea de salida cuando completamos la segunda vuelta en torno al circuito, y nos recuerda que en el trayecto que queda debemos volver a la raya antes que el Campeón o perder. Corre o muere.

La tercera vuelta termina, y un estruendoso «GOOOOO!» anuncia que ya hay un ganador. ¡Es la hora de subirnos al podio! Podio que consiste en unos... ¿retretes? No, nuestros ojos no nos engañan: nosotros y nuestros rivales estamos subidos en unos retretes que ascienden, bailando una especie de *haka* y quedándose por el cami-







Cuatro contra el Campeón, y el que pierde al retrete

Correr solo no es tan divertido como correr en compañía, y siendo una recreativa de Konami ¿debería extrañarnos que exista la posibilidad de jugarla cuatro a la vez? En una máquina adaptada a ello, podemos juntarnos con otros tres amigos (o enemigos cordiales), y echarnos unas *pachanguitas* atléticas. Ver cuánto tiempo podemos dejar al Campeón en la cuneta, o quién es el último en caer eliminado ante él. Hacer apuestas en especie: que el primero en perder pague la cena, el segundo la bebida, y el tercero los postres. Todo mejora exponencialmente en pandilla, incluso una melé de corredores haciéndose la zancadilla mutuamente.





no según su clasificación. El Campeón, y los que hayan quedado por detrás de él, llorarán su derrota, mientras los que hayamos quedado por delante adoptamos una estrambótica pose de victoria. Un tirón de cadena, y los perdedores se van, literalmente, por el retrete. No os preocupéis por ellos; volveremos a verlos en la siguiente carrera, aunque si eran otros jugadores... les toca rascarse el bolsillo otra vez.

Y a nosotros también nos toca rascarnos el bolsillo, pues las mejoras de nuestro corredor se han resentido del esfuerzo, y tenemos que volver a entrenar para la siguiente carrera. Un circuito más estrambótico, en cierto modo similar a los que veíamos en esa actualización posapocalíptica de 'Super Sprint' llamada 'Badlands', nos recibirá, y tendremos de nuevo que correr más rápido que el Campeón para prevalecer; si consigue llegar en el primer puesto (y será cada vez más posible que lo logre con cada circuito que hagamos), será él quien nos mande junto a los demás corredores por el inodoro, riéndose como un



villano de opereta. No podemos dejar que el león alcance a todos los antílopes, y menos a nosotros. Corre o muere.

Hasta que, al final, el Campeón corra tan rápido que no seamos capaces de superarlo. El león cazará al antílope, y ahí terminará nuestra partida. Tampoco es que vayamos a perdernos gran cosa, excepto un ciclo de variantes de los estrambóticos circuitos separados en siete temáticas diferentes que el juego nos pone por delante. Eso, y una lesión del dedo índice de tanto machacar el botón de correr. A lo mejor, también, nos preguntaremos por qué este híbrido extraño de dos aproximaciones a la velocidad tan distintas se llama 'Escape Kids'. ¿Quizá porque, por un momento, nos hemos escapado del estrés cotidiano, demasiado preocupados por correr más rápido que el más rápido de los leones? ¿Somos, pues, los *kids* que quieren *escapar*? ¿O es sólo un sinsentido que está ahí porque sonaba *cañero* al público japonés?

¡Qué importa! Mete la moneda, machaca el botón y mueve la palanca. Corre o muere.

«EL CAMPEÓN, Y LOS QUE HAYAN QUEDADO POR DETRÁS DE ÉL, LLORARÁN SU DERROTA, MIENTRAS LOS QUE HAYAMOS QUEDADO POR DELANTE ADOPTAMOS UNA ESTRAMBÓTICA POSE DE VICTORIA»

El arte de...

Zone of the Enders: The 2nd Runner




GRAB
NRG
SUB

Los *mechas* o robots gigantes han sido siempre uno de los fetiches de Japón. Aquí se entiende el género de una forma diferente: más enemigos, más balas, más velocidad, más rayos. Nada de robots pesados, toscos, cargantes. No bajo nuestro mando, al menos. Únicamente un extremadamente ágil Jehuty cargado de herramientas para despachar todo lo que le pase por delante. Momentos de infarto con cientos de enemigos en pantalla, jefes inolvidables, una guerra a gran escala que a veces recuerda a la grandeza de un *musou* robótico, pero con la velocidad endiablada de un *hack and slash* todavía más apoteósico al recordar que lo vivimos en 2003.




MAP
Get close to enemies and press ⓧ repeatedly to unleash blade combos on them.
NRG
SUB
GRAB



GottaGoFaster

por Miguel García

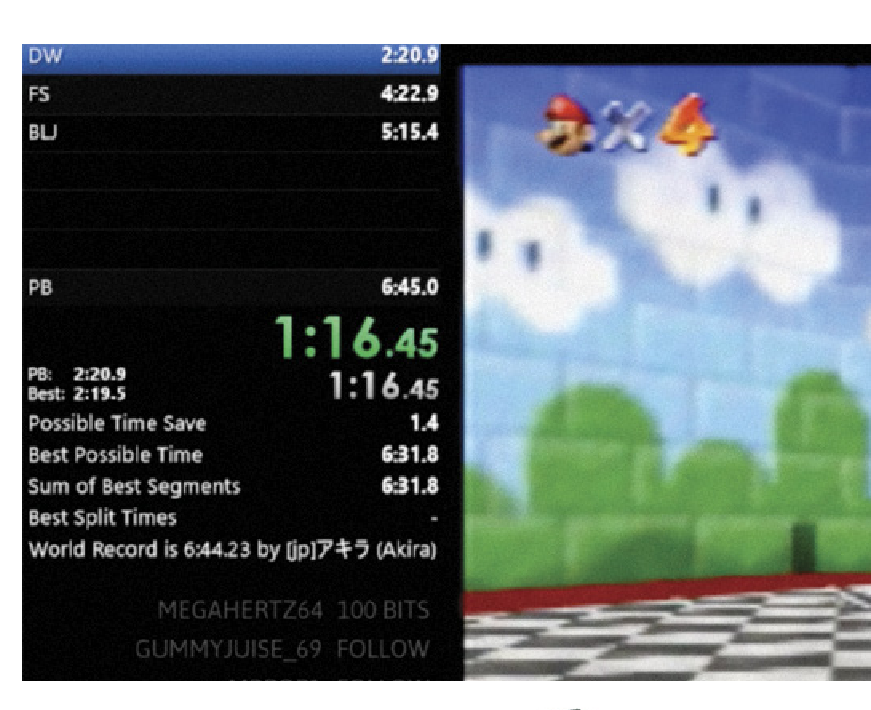
ILUSTRACIÓN: MIQUEL RODRÍGUEZ

Un rudimentario Mario *low poly* brinca sin parar dentro del *hall* de la primera versión del ahora mil veces reinterpretado Castillo de Peach. El viejo patrón de cuadros blancos y negros y las clásicas paredes llenas de reminiscencias al paisaje exterior atestiguan, sin saberlo, un comportamiento verdaderamente singular incluso viniendo de parte del atolondrado fontanero: Mario choca una y otra vez contra uno de los muros de la entrada, sin objetivo aparente más allá de la media sonrisa que pueda arrancar esa suerte de *twerking* que el italiano parece estar ofreciéndole a las paredes. Trata de saltar de espaldas mientras la cámara lo observa desde fuera de la estancia, dejando irremediablemente a la vista las *costuras* características que surgen fruto de aquellos primeros escarceos con las tres dimensiones y que elevan al jugador a la categoría de *voyeur* privilegiado frente a las artimañas del modelado 3D.

La hilaridad pronto se transforma en asombro cuando, tras una de sus lunáticas piruetas, Mario atraviesa los límites de la habitación y comienza a deslizarse hacia atrás por una especie de *upside down* poligonal, saltándose a la torera los recorridos determinados por el juego y atravesando un par de habitaciones a toda velocidad. Por fin, el suelo se abre bajo sus pies y el fontanero cae por una trampilla hasta ahora oculta en el medio de un pasillo, que lo transporta al inicio de un nivel completamente nuevo. La aventura acaba de empezar, pero ya sólo queda recorrer un pequeño segmento antes de llegar al primer enfrentamiento contra Bowser.

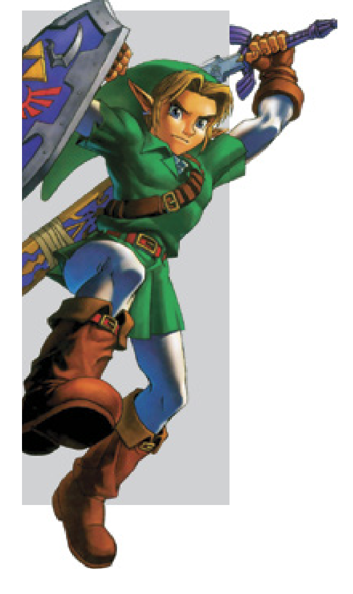
Ésta es una traducción casi literal de parte del proceso que debe realizar cualquiera que esté lo suficientemente chalado como para intentar finalizar el legendario 'Super Mario 64' en unos pocos minutos. El clásico de la consola de Nintendo —que HowLongToBeat indica que se tarda alrededor de trece horas de media en terminar— es uno de los preferidos por los *speedrunners*, que a lo largo de todos estos años lo han retorcido de mil maneras en su afán de completarlo lo más rápido posible. Hay varias modalidades mediante las que uno puede enfrentarse de forma canónica al desafío —dependiendo del número de estrellas que esté dispuesto a recoger o de lo mucho que se atenga las reglas del juego—, pero ésa, actualmente, es la más rápida: se tarda seis minutos y cuarenta y dos segundos.

Para conseguir encontrar rutas que permitan tiempos como esos, los conocidos como *glitch hunters* y los propios *speedrunners* examinan cada átomo del videojuego de marras en busca del camino más corto, con una determinación casi enfermiza por impregnar de urgencia incluso las obras *a priori* menos conectadas con la prisa. Existen *runs* de 'Fallout New Vegas', de cualquier entrega de 'Pokémon' →



e incluso de las aventuras gráficas de LucasArts, porque ninguna está exenta de interpretarse como una carrera contra el reloj. Porque los velocistas electrónicos han sabido hacerse un hueco en el medio precisamente conforme a justificar su razón de ser alrededor de un solo precepto: el de interpretar el videojuego bajo el prisma de la velocidad.

Hoy en día, al *speedrun* cuesta asignarle un espacio propio que justifique una dedicación tan obsesiva y sistemática. Hace no tanto que, imagino, podrían lucir semiorgullosos el cliché de ser *el deporte de los videojuegos* —y lo cierto es que 'Doom' dio el pistoletazo de salida a la fiebre del *speedrunning* algunos años antes de que 'Quake' o el primer 'Starcraft', impulsores del deporte electrónico, viesen la luz hacia finales de la década de los noventa—, pero ahora mismo, con un torneo de 'Fortnite' acaparando parte del protagonismo del E3 y las finales del 'League of Legends' apropiándose del Estadio Nacional de Pekín, cuesta un poco más de la cuenta hacer la conexión entre ambas disciplinas. Hay quien apunta hacia actividades más específicas, como la gimnasia o la halterofilia —por aquello de la precisión estricta en el movimiento, y porque los *speedrunners* también compiten en cierta manera contra sí mismos y no en un enfrentamiento directo—, y la comparación más habitual, como no podía ser de otra forma, es con el atletismo. Y sin embargo, a no ser que los halterófilos realicen una serie de cabriolas imposibles y milimétricamente calculadas para levantar algunos kilos extra o los atletas ejecuten alguna especie de chapucera danza tribal que les permita transportarse milagrosamente a dos metros y medio de la línea de meta, lo cierto es que el *speedrun* tiene muy poco de materias tan rigurosas y disciplinadas. En uno de sus ahora extintos artículos de la Rolling Stone, Rami Ismail postulaba que «si los eSports son el deporte, el *speedrun* es el *parkour*», y teniendo en cuenta su supeditación a un sistema casi anárquico y con una forma tanto menos elegante de enfrentarse al desafío, quizás resulte la aproximación más acertada.



No existe una hoja de ruta porque el objetivo no pasa por atenerse a las reglas del juego: se trata de interiorizarlas, exprimirlas hasta dejar al descubierto sus grietas y aprovecharlas con la mayor eficiencia posible. El descubrimiento de que el sistema de 'Super Mario 64' no contempla un límite en la aceleración del salto hacia atrás es sólo uno de la infinidad de ejemplos del doble uso de los verbos videolúdicos que aparecen como consecuencia de este afán de la comunidad por subordinarlos a la rapidez: en 'The Legend of Zelda: Ocarina of Time', Link puede realizar una serie de saltos que ajustados a la perfección lo transportan directamente al Templo del Tiempo, ahorrando al jugador alrededor de diez horas





Arriba: Directo en el que Drozdowsky consigue hacer la run que le da el record mundial de 'Super Mario 64'.

de juego, y ya en el primer 'Doom' es posible aprovechar el movimiento en diagonal para moverse más deprisa o utilizar la explosión que producen ciertos enemigos al morir para pasar a través de puertas cerradas. Incluso en cualquier *run* medianamente digna del propio 'Super Mario 64' se puede ver cómo, pocos minutos después de la escena descrita al principio, el jugador arroja al personaje a la lava para aprovechar el brinco que da al quemarse y así ascender más alto y más deprisa que si hubiese utilizado el salto reglamentario.

Al final, al contemplar el *streaming* de un *speedrunner* experto —con las uñas en la boca como si estuviéramos observando a un trapecista que parece estar siempre a punto de caer—, casi cuesta distinguir el videojuego original. Tras pasar por el tamiz del *speedrun* es difícil aceptar, incluso, que sea el mismo que nosotros hemos disfrutado y que sus diseñadores tenían en la cabeza. Es visualmente idéntico —de eso no cabe duda— pero no queda ya ni rastro de lo que encontramos cuando nos topamos con él por primera vez. Se lo ha despojado de sus intenciones emocionales, de su carga narrativa, de cualquier tipo de connotación ideológica. Sus vergüenzas quedan al descubierto, y algunas de las pocas mecánicas que no se han desechado por irrelevantes sirven ahora a un propósito completamente distinto al que se suponía que tenían que servir. Nada permanece virgen, y el significado de cada uno de los elementos que componen la obra se difumina hasta hacerlos parecer otras cosas. Como les pasa a los objetos más cercanos cuando se miran desde el interior de un coche que se desliza a trescientos kilómetros por hora.

El último puede ganar

por Pedro J. Martínez

ILUSTRACIÓN: JERÓNIMO GARCÍA

A Jimmy Bly (Kip Pardue), absolutamente en trance mientras perseguía al líder y vigente campeón Beau Brandenburg (Tilman "Til" Schweiger) en la última vuelta de la última carrera por el campeonato de las Champ Car World Series, le resbalaba lo que dictara la lógica. Él era la estrella emergente y Brandenburg el triunfador consolidado pero, en la recta final, emparejados, ya no había favoritos, tan sólo la ley del velocímetro, la de la milésima de segundo, ésa que separa la gloria del olvido al mismo tiempo que Sylvester Stallone, interpretando a Joe Tanto, mantiene el tercer lugar con el eje de dirección dañado, dando vueltas fuera de control, completando así el podio más épico de la historia del cine de carreras. Los anglosajones, tan precisos en el lenguaje gracias a su capacidad de unir conceptos en pocas sílabas, tienen la palabra adecuada. Jimmy sería el *underdog*. El contrincante que, *a priori* y por sus propias características, parece destinado a perder. Pero, precisamente como Jimmy Bly en 'Driven', los *underdogs* pueden escapar a su destino y morderle la oreja al candidato predilecto. David puede vencer a Goliat, y la historia está llena de ejemplos, desde el Maracanazo de Uruguay en la Copa del Mundo de 1950 hasta la victoria de Donald Trump, imponiéndose primero en las primarias del Partido Republicano y, posteriormente, a la favorita Hillary Clinton, con la mayoría de encuestas en su contra y Putin frotándose las manos en un oscuro rincón. Jimmy Bly gana la carrera y el público de las butacas se pone en pie, aplaudiendo a rabiar. Porque todos somos Jimmy. Todos somos Uruguay, Trump, el Leicester City o Theresa May ascendiendo al poder en Reino Unido tras el sí al Brexit. Somos la gesta histórica y el cabrón por el que nadie daba un duro. Porque nosotros tampoco somos favoritos, somos un kart recién pescado por Lakitu tras un batacazo que reza por que en la siguiente caja haya un maldito Bill Bala gigante que nos reenganche a la competición.

Cuando 'Super Mario Kart' apareció en 1992, revolucionó la forma de entender los videojuegos de carreras. De repente, conocer los circuitos de memoria y dominar los controles no era garantía absoluta de victoria ante un contrincante novato o menos habilidoso, pues 'Super Mario Kart' contenía elementos vitales sobre los que el jugador no tiene control directo: las cajas, cuyo interior depende del azar. Un azar limitado y controlado por un algoritmo que busca casi siempre equilibrar la balanza. Si vamos en cabeza, lo más probable es no obtener más que pequeños objetos defensivos; pero si nos descolgamos, seremos *premiados* con descomunales artefactos ofensivos o de aumento de prestaciones. Así, el favorito, el dueño del cartucho que nos invitaba a su casa para jugar, no podía →





estar seguro de ganar. Al menos, no podía *sentir* esa seguridad. Puesto que, como en casi cualquier videojuego competitivo, en 'Super Mario Kart' el más experimentado también suele ganar. Puede que incluso tu hermano pequeño o tus retoños tengan más opciones en un 'Tekken 3' eligiendo a Eddy Gordo, aporreando botones, que de tan siquiera inquietarte en una carrera a tres vueltas al Castillo de Bowser. Pero la serie 'Mario Kart' inculcó esa ilusión, esa esperanza alimentada de que en cualquier momento todo puede dar la vuelta en el sitio y momento exacto que nos coloque en cabeza, transformando uno de los géneros más técnicos de los videojuegos en algo más cercano al *party game*.

Y esa filosofía no fue sino perfeccionándose con las subsiguientes entregas, añadiendo nuevos y alocados objetos,

> «EN 'SUPER MARIO KART' EL MÁS EXPERIMENTADO TAMBIÉN SUELE GANAR, PERO ALIMENTA LA ESPERANZA DE QUE TODO PUEDE DAR LA VUELTA»







modos en línea, sencillos periféricos que sólo alteraban la forma del mando, hasta la cumbre que supuso 'Mario Kart 8'. Por el camino, imitadores advenedizos como Crash o Sonic, la escisión de Diddy Kong o la irrupción tardía de Sackboy. Lo intentaron también los chocobos. Qué sé yo, todos querían tener su juego de karts. Debían formar parte de cualquier catálogo, de cualquier franquicia importante. Y de (casi) todos se sacaba algo, una novedad, un objeto ingenioso, un enfoque distinto. Una forma de nutrir esa quimera, a base de lanzarnos cáscaras de plátano que, como pequeñas minas, alteraban el itinerario preestablecido como óptimo. Con el semáforo verde todos partimos empatados, y las carreras no acaban hasta que acaban.

Pero, ¿y si en realidad no somos Jimmy Bly? ¿Y si no fuese justa tal comparación, pues él alcanzó la victoria gracias al talento descomunal y el trabajo meticuloso, mientras que nosotros, yendo sextos y atrapados en el pelotón de los torpes, necesitamos que el propio sistema nos lleve en volandas? Es posible que nuestra épica no sea sino un guiño cómplice a nuestra proclividad tramposa, a eso tan hermoso de poner la zancadilla al rival y adelantarle con una sonrisa perversa. Pero eso no importa cuando, con un poco de suerte, le podemos respirar en la nuca al engreído líder. Seamos francos, si el mundo perteneciera por decreto a los mejores, entonces unos naceríamos abocados a la mediocridad, sin remedio, como un sino escrito en piedra. 'Super Mario Kart' no cambió eso, pues los torpes seguimos perdiendo con la misma asiduidad, pero sí que somos lo suficientemente bobos como para creernos que sí, que el último puede ganar, y que esa ilusión persista años, décadas, y nos haga felices. Y que esa sea, a su vez, una de las mayores hazañas que haya logrado jamás cualquier videojuego de carreras.


TIME
03
ARE YOU READY TO DIE?
PAIN
JRP

Anatomía del slow game

por Carlos Ramírez

ILUSTRACIÓN: JUAN RUBÍ

La relación triangular entre velocidad, tiempo y espacio, con todas sus posibles variaciones, sirve muy bien para explicar casi todos los fenómenos que ocurren en el videojuego. Por sí solas, estas dimensiones carecen de significado, pero si relacionamos velocidad con espacio, nos encontramos con uno de los rasgos definitorios indiscutibles del videojuego: que el jugador más rápido en llegar de A a B es el que gana. En el siglo XIX, las galerías de tiro y demás juegos de feria norteamericanos, muchos de ellos inspirados en los duelos a revólver del viejo Oeste, construyeron las bases del videojuego arcade. ¿Cuánto, en esencia, ha cambiado desde entonces? La distancia física entre el gatillo y el índice podía separar la vida de la muerte. La distancia entre el botón y el pulgar trata de emular la excitación del duelo construyendo un universo donde esa línea entre la victoria y la derrota importa. Importa bastante. Distancias físicas, sí, pero también distancias virtuales. Si, en el mundo de juego, la velocidad aumenta a la vez que la distancia se mantiene fija, el tiempo disminuye: ya tenemos un juego de carreras. Pero ¿qué ocurre si alteramos el factor tiempo de la ecuación? ¿En qué limbo caen los videojuegos que dilatan el paso del tiempo hasta casi detenerlo? ¿Cómo afecta esto a la velocidad a la que jugamos?

En los tiempos en que el negocio del videojuego se encontraba en los salones recreativos, la fórmula para captar nuevos clientes y desatascar las largas colas pasaba por un diseño de reglas orientado al sistema de las tres vidas y la cuenta atrás. El jugador se enfrentaba así a dos elementos extradiegéticos: el número de fracasos permitidos antes de tener que insertar otra moneda y los segundos de que disponía para rematar el nivel, que dejaban en un segundo plano los elementos ficcionales del mundo de juego. Al final del día, poco importaba que el juego hubiese transcurrido en la antigua Persia, en los callejones del Bronx o en el mágico Reino Champiñón: lo determinante eran los numeritos de la franja negra superior del tubo de rayos catódicos.

La ampliación del negocio a los ordenadores domésticos permitió jugar más con el factor tiempo, y en consecuencia, con la velocidad —que también podemos llamar, para no confundir con juegos estrictamente de velocidad como los de conducción, el ritmo o *pace*—. Me permito en este punto una observación arriesgada: creo que este cambio fue el verdadero posibilitador de que el videojuego explotase como medio de expresión. Antes, sin negar las aportaciones de clásicos indiscutibles a los códigos del lenguaje videoludográfico, el medio se encontraba totalmente sometido al yugo empresarial. Fue este cambio de escenario el que amplió las miras del videojuego, otorgándole cierta libertad de →



'Shenmue'.

«LOS JUEGOS DE AVENTURA REORIENTAN LA MIRADA DEL JUGADOR, LLAMANDO LA ATENCIÓN NO SÓLO CON LA PANTALLA SINO EN SU IMAGINACIÓN»

expresión y la introducción de nuevas mecánicas imposibles en el oscuro, ruidoso y acelerado entorno del salón arcade: una orgía de estímulos audiovisuales donde el tiempo, literalmente, costaba dinero. Nuevas posibilidades surgen de esta eclosión. Una palabra, la narrativa, tomada prestada de medios que ni se habían dado cuenta de que el videojuego existía, es una de ellas. Hubo ensayos previos. 'Dragon's Lair' arrasó en las recreativas coincidiendo en año con la debacle de Atari. Pero en esta historia del videojuego escrita con trazo gordo, es en el entorno doméstico donde estudios como On-Line Systems (más tarde Sierra On-Line) comienzan a jugar con la plasticidad del tiempo, la velocidad y el espacio.

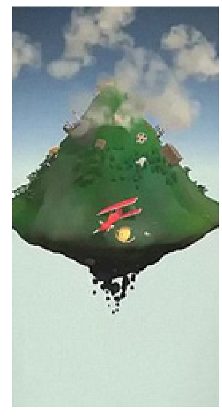
Los juegos de aventura —término ambiguo donde los haya, que lo mismo sirve para hablar de un 'King's Quest' que de un 'Uncharted'— reorientan la mirada del jugador. Le llaman la atención sobre lo que está ocurriendo, no ya sólo en la pantalla, sino en su imaginación. Como con la lectura de un libro, el videojuego de aventura cede parte del control sobre el ritmo a su audiencia. No existe el tiempo tal cual en las aventuras de Sierra On-Line; sólo una sucesión de causas y efectos. Al congelarse el tiempo, la velocidad se reduce. El tiempo no desaparece, más bien cambia de estado. Adquiere nuevas formas. Y cuando desaparece del todo, emergen espacios mágicos donde el jugador construye sinfonías con organismos microscópicos, o juega a levantar corrientes de aire para transportar los pétalos de las flores. Pero incluso en los juegos donde los segundos parecen minutos, y los minutos, horas, y nada parece tener un principio ni un final, el tiempo sigue ahí, marcando los pasos del jugador, recordándole que el tiempo no es más que otra ilusión con la que ponemos nombre a ese proceso inexorable del que nos advirtió Heráclito: el cambio.

La velocidad importa. Incluso en juegos *slow-paced* como 'Shenmue', uno no



'King's Quest'.

puede quedarse rezagado. Los días pasan, y un final alternativo aguarda a quienes dejan que el calendario llegue hasta el 15 de abril de 1987: nada menos que la muerte definitiva del protagonista. Por cada nueve videojuegos que hacen un llamamiento a la vertiente más visceral del medio, surge uno que deposita toda su confianza en el jugador-lector, el jugador-intérprete, o el jugador contemplativo. Estudios autorales como Tale of Tales o thatgamecompany, y artistas como David O'Reilly, Toshio Iwai, Jason Rohrer, Osamu Sato o Kazutoshi Iida nos brindan experiencias más proactivas que reactivas. Cuidémonos sin embargo de las voces que tachan a estos juegos de simples actos de rebeldía, o de quienes reducen esta tendencia a la búsqueda nostálgica de un yo primitivo anterior a la sociedad hiperacelerada en que vivimos. No niego que haya cierta clase de pensamiento zen detrás de algunos de estos títulos, pero encasillarlos, guardarlos en un cajón separado del resto no hace más que resaltar los límites y las barreras entre los juegos. No todos estos *slow games* tienen algo interesante que contar. Es decir, ¿los habéis probado? ¡Algunos son soporíferos! Los hay terribles. Pero está bien, así es como debe ser. Igual que en los juegos *tradicionales*, los de ruido y furia, los de velocidad y reflejos, hay algunos que no querríamos ni regalados. No podemos *obligar* a los otros a que sean infalibles en sus pretensiones. Sería injusto.



'Mountain'.

En los últimos años, la velocidad ha demostrado poder manifestarse de infinitas maneras en el videojuego: a ritmo de vértigo y de canción de rock, a la velocidad de la luz, a cámara lenta y hacia atrás, a más *frames* por segundo de los que somos capaces de distinguir, y a la lentitud con que una montaña se erosiona día tras día, mes tras mes, sin que podamos ni queramos hacer nada para evitarlo. Porque siempre hacen faltan objetos grandes y pesados en la lejanía para hacernos sentir que viajamos rápido.

SUSCRIPTORES++



Sin vuestro apoyo, no sería posible

- Adrián Domínguez Díaz
- Adrián Torres Fernandez
- Adriana Verstraete Silva
- Agustín Jurado Méndez
- Aitor Lopez Osa
- Albert Antiñolo Velazquez
- Alberto Venegas Ramos
- Alejandro Álvarez Guillem
- Ángel Prada del Río
- Antonio Ruiz
- Benjamín Daviu Roca
- Carlos García de Sosa
- Carlos M. Rojas Hinchado
- Carlos Martín García
- César de la Cruz
- Daniel Rabinat Aligue
- David Gómez Mallo
- Diego Quintana Cilleruelo
- Eliezer Plasencia Sanz
- Esther Lancha Cañas
- Fran Palomares
- Francisco Fernández González
- Hernán Carlon Alonso
- Imanol Rivas García
- Javier Fraga Gata
- Javier Palacios Barriga
- Jesús Cepeda Cid
- Jesús Fernández García
- Jesús Orantos Rodrigo
- Jon Rojí Taboada
- Jonathan Rivas
- Jonathan Ruiz Barreiro
- Jordi Escobar
- Jordi Torra Peñalver
- José Alejandro Sánchez Moñino
- José Antonio Díaz Urbanos
- José Antonio Ramos Jimenez
- José Francisco Alonso Sanz
- José María Villalobos Pinilla
- Juan José Dolz Marco
- Juan Manuel Martín Senso
- Juan Vicente Herrera Ruiz de Alejo
- Juanma Cabello
- Manuel Campo Leirós
- Manuel Hermida Ruido
- Marçal Canals Diaz
- Marco Ant Fernández
- Artemisa16 — «Aloy, nos has dado fuerza a todas»
- Nestor Balduvino Vera
- Óscar Calafate
- Pablo Herrero Yohn
- Pedro Aranda Fernández
- Raúl Mulero Krambs
- Ricardo Crespo Mucientes
- Ricardo Guzmán Velasco
- Roberto Cabo Moreta
- Roldán García Párraga
- Rubén Marín Martín
- Samuel García Sánchez
- Sergio Cuenca Pidal
- Vicente Escriche Losa
- Víctor Manuel Martínez García
- Virginia Martínez Moya
- Yeray Castro Campos

GRACIAS POR FORMAR PARTE
DEL PRESENTE Y FUTURO DE

GAMEREPORT

PRESS WEB TO CONTINUE

Artículos y reportajes destacados en
WWW.GAMEREPORT.ES 



por Miguel García

Topografía de una montaña: la trayectoria de Annapurna Interactive

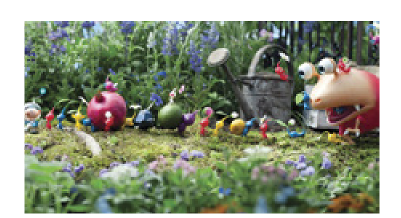
Cuando 'Gorogoa' vio la luz en 2018, Jason Roberts ya llevaba siete años trabajando en el proyecto.



por Carlos Ramírez

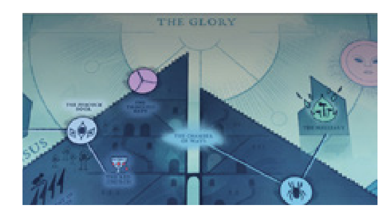
Game Studies, Año 18

Hace un par de meses saltaba la liebre del debate sobre qué es un videojuego. Ocurría, cómo no, en Twitter, a raíz de un tuit que dudaba si llamar «juegos» a los conocidos como walking simulators. Y aunque hubo opiniones para todos los gustos y de todos los colores, al final se redujeron a dos...



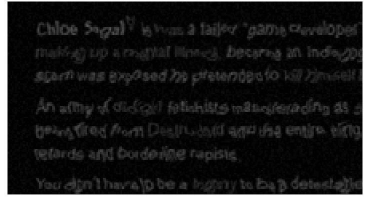
por Pedro J. Martínez

Un viaje por el universo Pikmin



por Hugo Muñoz

Cultist Simulator, la magia oculta tras las piedras



por Pablo Gándara

Gamergate: Actually, it's about ethics in gaming journalism



En Tiempos de Carga. Podcast mensual

01x02 — Triple salto
01x03 — Terror
01×04 — Tiempo

Disponible en: 



Continuous Play

DJ Sets de las BSO que nos acompañan.

Todos los videojuegos hablan de mí (pero pocos conmigo)

Apropiación y cultura

Mindfungus, satanismo, alucinógenos y sintetizadores audiovisuales

Steam Spy y la consolidación del intermediario único

NUESTRAS PUBLICACIONES NO CADUCAN

¿TE HA SABIDO A POCO?

Seguimos cada día en GAMEREPORT.ES, con columnas, reportajes, indie, DJ Sets y mucho más.

Y si todavía te has quedado con ganas, toda nuestra colección de monográficos te está esperando, en formato físico y digital.

¡GRACIAS POR LEERNOS!

